Una historia en la que TÚ eres el héroe

LA NOCHE DEL NIGROMANTE

Jonathan Green

LIBRO JUEGO

Alfred Hitchcock

LUCHA 63 FICCIÓN

LA NOCHE DEL NIGROMANTE

Autor: JONATHAN GREEN

Ilustraciones: Martin McKenna

TRADUCCIÓN: FRANCISCO J. SÁNCHEZ G – "DARK-KIA"

25/08/2017 VERSIÓN 1.0

WIZARD BOOKS

¿CÓMO COMENZARÁS TU AVENTURA?

El libro que tienes en tus manos es una entrada a otro mundo - un mundo de magia oscura, monstruos aterradores, castillos melancólicos, mazmorras traicioneras y desconocidos peligros, donde unos cuantos nobles luchan contra los numerosos y malvados planes de las fuerzas del mal. ¡Bienvenidos al mundo de LUCHA - FICCIÓN!

Estás a punto de embarcarte en una emocionante aventura de fantasía en la que TÚ eres el héroe. TÚ decides qué ruta tomar, a qué peligros enfrentarte y contra qué criaturas luchar. Pero ten cuidado, ya que también TÚ decides los que tienen que vivir o morir por las consecuencias de tus acciones. ¡Estás advertido!

Ten mucho cuidado, porque el éxito no está en absoluto asegurado, y podrás fracasar en tu misión en tu primer intento. Pero no tengas miedo, porque con experiencia, habilidad y suerte, cada nuevo intento debería acercarte a tu meta final.

¡Prepárate, en cuanto avances en la lectura entrarás en una emocionante y peligrosa aventura de lucha y fantasía, donde TÚ eliges qué elección tomar, una aventura en la que TÚ eres el héroe!

¿Cómo quieres empezar tu Aventura?

Si eres nuevo en LUCHA–FICCIÓN...

Probablemente quieras empezar a jugar de inmediato. Basta con empezar la lectura por 'LA CUENTA ATRÁS'. No llegarás muy lejos ni entenderás cómo funcionan las reglas de LUCHA-FICCIÓN.

Si has jugado a LUCHA-FICCIÓN antes...

Te darás cuenta de que para tener alguna posibilidad de éxito, tendrás que descubrir los atributos de tu héroe. Puedes crear tu propio personaje siguiendo las instrucciones en las páginas 8 a 13 para ponerte en marcha rápidamente, o puedes elegir uno de los aventureros de Lucha-Ficción descritos en las páginas 5 a 7. No olvides introducir los detalles de tu personaje en la Hoja de Aventura que aparece en las páginas 14 y 15.

Las Reglas del Juego

Es una buena idea leer las reglas que aparecen en las páginas 8 a 13 antes de empezar. Pero si ya has elegido un personaje en tu Hoja de Aventura, puedes empezar sin leer las Reglas, solo consúltalas cuando lo necesites.

UN HÉROE LLEGA A CASA

Estás a punto de embarcarte en una aventura de LUCHA-FICCIÓN diferente a cualquier otra, pero antes de hacerlo necesitarás establecer tus propias fortalezas y debilidades. Usa los dados para determinar tus puntuaciones iniciales. En las páginas 14 y 15 hay una Hoja de Aventura, que debes usar para registrar los detalles de tu aventura. En ella encontrarás casillas para registrar las puntuaciones de tus atributos. Anota tus puntuaciones en la Hoja de Aventura a lápiz o haz fotocopias de la hoja para su uso en futuras aventuras. También puedes descargar hojas de aventuras limpias de la página inglesa de LUCHA-FICCIÓN:

www.fightingfantasy.com.

ELIJE TU AVENTURERO

A continuación ponemos a tu disposición tres aventureros a elegir. Lee las reglas de Lucha-Ficción para ayudarte en tu camino. Sin embargo, si deseas comenzar tu aventura de inmediato, estudia los personajes con cuidado, registra sus atributos elegidos en tu Hoja de Aventura y... ¡Puedes empezar!

Anvus Ravalan

Conocido por algunos como el “Azote de la Oscuridad”, y por otros como el “Cazador sin Remordimientos”, Anvus se ganó una reputación temible durante la Cruzada Bathoriana como un guerrero que fue implacable en su búsqueda de las fuerzas de la oscuridad. El primero en la lucha, siempre el último en salir del campo de batalla, pasó por su espada a muchos malvados Engendros Oscuros y lideró la carga final en la Batalla de Fang Rock.

La suerte ha jugado de su parte en los éxitos de Anvus, al igual que su gran fuerza. Serio y propenso a estados de ánimo oscuros, algunos dicen que no es tan diferente de sus enemigos en su naturaleza, ¡pero que nunca llegue al alcance del oído del guerrero sin humor! Aunque puede ser verdad, en parte, ya que Anvus ha hecho del estudio de los agentes del mal su obra de vida para así poder entender mejor a sus enemigos, aprender de sus debilidades y acabar con ellos de una manera aún más despiadada.

DESTREZA	8
RESISTENCIA	21
SUERTE	9
VOLUNTAD	6
EQUIPO	Nightslayer

Evrain Peredur

Habiéndose formado con los Caballeros de Telak, Evrain sirvió durante algunos años en el puesto de avanzada del Torreón del Demonio en la frontera de Ruddlestone con Brice, antes de ser nombrado Señor de Valsinore, tras la muerte de su padre bajo circunstancias sospechosas. Al principio de su carrera se distinguió cuando él solito frustró los planes del hechicero Belgaroth, quien intentó conquistar el reino de Ruddlestone con un ejército de hombres-bestia y caballeros del caos, que estaba levantando en las colinas meridionales de Banarask.

Durante la Cruzada Bathoriana, él agregó a su lista de logros muchas hazañas dignas de mención, ganándose el título de 'Asesino de Zombis'. Un experto espadachín y jinete también, parece que Evrain está bendecido por los mismos dioses, ya que tiene una capacidad innata en escaparse de los apuros aparentemente imposibles en el último instante.

DESTREZA	10
RESISTENCIA	17
SUERTE	11
VOLUNTAD	6
EQUIPO	Nightslayer

Nota: Según la Wikipedia de Fighting Fantasy es el protagonista de ‘Knights of Doom’, otro libro de la colección (nº56) del mismo autor.

Isolda Laodegan

Isolda Laodegan, la 'Doncella del Escudo de Libra', juró su vida al servicio del Bien después de la muerte de su madre. Se ha entrenado en abadías, monasterios y templos de todo el Viejo Mundo, y se ha vuelto igualmente competente con la espada, el arco, la lanza y la maza. A través del ejercicio físico y la meditación espiritual ha entrenado su cuerpo a la perfección para convertirse tanto en una hábil atleta como en una espada mortal.

Sin embargo, una maldición parece colgar sobre su familia, sus padres murieron antes de tiempo y en los últimos años Isolda ha comenzado a sentir que algún malvado destino la espera, persiguiéndola a cada paso, esperando hasta que este pueda hacerla caer también y obtener su malvada victoria por fin.

DESTREZA	12
RESISTENCIA	19
SUERTE	7
VOLUNTAD	6
EQUIPO	Nightslayer

REGLAS Y EQUIPO

Destreza, Resistencia, Suerte y Voluntad

Lanza un dado. Suma 6 al número que salga y anota el total en la casilla DESTREZA *Inicial* de tu Hoja de Aventura.

Lanza un dado. Suma 12 al número que salga y anota el total en la casilla RESISTENCIA *Inicial* de tu Hoja de Aventura.

Lanza un dado. Suma 6 al número que salga y anota el total en la casilla SUERTE *Inicial* de tu Hoja de Aventura.

No tires ningún dado para VOLUNTAD: TÚ siempre comienzas la aventura con 6 puntos de VOLUNTAD.

Por razones que se explicarán a continuación, todas tus puntuaciones cambiarán durante la aventura. Debes mantener un registro exacto de estas puntuaciones, por lo que se te aconseja escribir con letra pequeña o tener una goma de borrar a mano, y que nunca borres tus puntuaciones iniciales. Aunque se te pueden otorgar puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, sus totales nunca podrán exceder de sus puntuaciones iniciales, excepto en aquellas raras ocasiones en que el texto lo indique específicamente.

Tu DESTREZA refleja tu experiencia en combate, tu habilidad y agilidad. Tu puntuación de RESISTENCIA refleja lo saludable y físicamente apto que estás. Tu puntuación de SUERTE indica cuán afortunado eres.

Tu VOLUNTAD es una medida de tu determinación y fuerza de propósito. Tu puntuación de VOLUNTAD difiere de tus otros atributos porque no está restringida por una puntuación inicial. Tu voluntad puede aumentar o disminuir en ciertas situaciones, que se explicarán en los párrafos oportunos.

Combates

Durante tu aventura, a menudo encontrarás criaturas hostiles que te atacarán, y tú mismo puedes optar por atacar a un enemigo. En algunas de estas situaciones, se te pueden dar opciones especiales que te permiten tratar el encuentro de una manera inusual, pero, en la mayoría de los casos tendrás que resolver los combates como se describe a continuación. Anota las puntuaciones de DESTREZA y RESISTENCIA de tu oponente en la primera casilla de Encuentros vacante en tu Hoja de Aventura. También debes tomar nota de cualquier habilidad especial o instrucciones, que sean únicas para ese oponente en particular. A continuación, sigue la siguiente secuencia:

1. Lanza dos dados para tu enemigo. Suma el resultado obtenido a su puntuación de DESTREZA. El número total será la Fuerza de Ataque de tu oponente.
2. Igualmente, lanza ambos dados para ti mismo. Suma el resultado a tu puntuación de DESTREZA y el total será tu Fuerza de Ataque.
3. Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la de tu oponente, le habrás herido. En este caso pasa al punto 4. Si la Fuerza de Ataque de tu enemigo es mayor, pasa al punto 5. Si ambas son iguales, ambos habréis esquivado vuestros respectivos golpes. Comienza un nuevo Asalto desde el punto 1.
4. Has herido a tu oponente, por lo tanto resta 2 puntos a su puntuación de RESISTENCIA. Puedes hacer uso aquí de tu SUERTE para infligirle un daño adicional (ver más adelante).
5. Tu enemigo te ha herido, resta 2 puntos a tu puntuación de RESISTENCIA. Aquí también puedes valerte de tu SUERTE para reducir el daño (ver más adelante).
6. Comienza la siguiente Ronda de Ataque, empezando de nuevo en el paso 1. Esta secuencia continúa hasta que tu puntuación de RESISTENCIA o la de tu

oponente llegue a cero, lo que significa muerte. Si tu oponente muere, eres libre de continuar con tu aventura. Sin embargo, si tu puntuación de RESISTENCIA se reduce a cero, tu aventura no puede realmente haber terminado y deberás seguir las instrucciones dadas en el párrafo correspondiente.

Lucha contra más de un enemigo

En determinadas situaciones podrás encontrarte frente a más de un enemigo. Se te darán las instrucciones concretas en esa página, sobre la forma de resolver ese combate. Unas veces te enfrentarás a ellos como si fuesen un solo enemigo; otras lucharás primero con uno y después con otro. Y otras te enfrentarás con todos a la vez, recibiendo un ataque de cada uno de tus enemigos, y eligiendo Tú al oponente al que diriges tu ataque. Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la del oponente que no has decidido atacar, no le causarás daño, si no que será como si hubieras esquivado uno de sus golpes. Sin embargo, si su Fuerza de Ataque es mayor, él te habrá herido como se indica en la secuencia normal de Combate.

Suerte

En varias ocasiones, durante la aventura, ya sea en combates o bien en situaciones en las que pueda intervenir la suerte (en las páginas correspondientes se te darán instrucciones al respecto), tendrás la posibilidad de hacer uso de la SUERTE para conseguir que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la suerte puede ser arriesgado y, si no eres afortunado, el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento, llamado *Prueba tu Suerte,* es el siguiente: tira dos dados, si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de SUERTE en ese momento,

has sido afortunado, y el resultado te es favorable. Pero si el número obtenido es mayor que tu puntuación actual de SUERTE, eres desafortunado y serás penalizado.

Cada vez que *Pruebes tu Suerte* deberás restar 1 punto a tu puntuación de SUERTE que tengas en ese momento. Así pronto comprobarás, que cuanto más confíes en la suerte, más riesgos correrás.

Utilización de la Suerte en los combates

En ciertas páginas del libro se te pedirá que *Pruebes tu Suerte* y se te explicarán las consecuencias de tu buena o mala suerte. Sin embargo, en los combates tendrás la opción de hacer uso de la SUERTE, bien para infligir una herida más grave a tu enemigo que acabas de herir, bien para minimizar los efectos de la herida que él te acaba de infligir a ti.

Si acabas de herir a tu oponente, puedes *Probar tu Suerte* como se te indica antes. Si eres afortunado, le habrás causado una herida grave y podrás restar 2 puntos adicionales de su puntuación de RESISTENCIA. Sin embargo, si no eres afortunado, la herida que le has causado será leve y sólo perderá 1 punto del total de su resistencia (en lugar de los 2 que le quitarías normalmente).

Si tu oponente te acaba de herir, puedes *Probar tu Suerte*, para minimizar tu herida. Si tienes suerte, solamente perderás 1 punto de RESISTENCIA. Si no tienes suerte, el golpe recibido será más grave y perderás 1 punto adicional (más los 2 que pierdes normalmente) de tu RESISTENCIA.

Recuerda que cada vez que *Pruebes tu Suerte*, deberás restar 1 punto de tu puntuación actual de SUERTE.

Más acerca de tus atributos

Destreza

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará mucho durante la aventura. Ocasionalmente, en una página se te dirá que incrementes o reduzcas tu puntuación de DESTREZA, pero esta no podrá sobrepasar su valor inicial, a menos que se te diga explícitamente lo contrario.

En ocasiones se te pedirá que *Pruebes tu Destreza*. El procedimiento para probar tu destreza funciona de la siguiente manera: lanza dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación actual de DESTREZA, habrás tenido éxito en tu prueba y el resultado irá a tu favor. Si el número obtenido es más alto que tu puntuación actual de DESTREZA, habrás fallado en la prueba y tendrás que sufrir las consecuencias. Sin embargo, a diferencia de *Probar tu Suerte*, no debes restar 1 punto de tu marcador de DESTREZA cada vez que realices esta prueba.

Resistencia

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho a lo largo de tu aventura. Bajará si eres herido en combate, si cometes algún tipo de trampas, y después de realizar cualquier tarea particularmente ardua. En otros libros de la colección de LUCHA-FICCIÓN, si tu puntuación de RESISTENCIA cae a cero, habrás sido asesinado y deberás dejar de leer el libro inmediatamente. Sin embargo, como pronto descubrirás, la muerte no es necesariamente el fin cuando se trata de asuntos relativos a la nigromancia. En lugar de tener que empezar nuevamente con un nuevo personaje, en este libro debes seguir las instrucciones dadas en el texto. Pero si tu suerte se agota por completo y tu aventura

realmente llega a su fin, si deseas intentar tu búsqueda de nuevo, entonces tendrás que elegir un nuevo personaje y empezar desde el principio.

Durante el curso de tu aventura, te encontrarás que puedes restaurar puntos perdidos de RESISTENCIA, pero no de la manera habitual, comiendo comidas o provisiones. Pero para averiguar más, sólo tendrás que comenzar tu búsqueda.

Voluntad

Como pronto descubrirás, tu puntuación de VOLUNTAD será muy importante en la aventura que te espera. Comienzas el juego con 6 puntos de VOLUNTAD. Precisamente, su funcionamiento te será revelado durante tu aventura: se te instruirá sobre esto en los párrafos pertinentes. Sin embargo, debes tener en cuenta que tu puntuación de VOLUNTAD nunca puede caer por debajo de 1.

Equipo

Comienzas tu viaje con algo de equipo simple. Estás vestido con una armadura de cuero y llevas una mochila. También eres el portador de '*Nightslayer*', una hoja bendita digna de un guerrero cazador del mal, como tú. Unos poderosos encantamientos forjados en el arma dan a entender que puede dañar a los No-muertos, Demonios, Elementales y otras criaturas mágicas.

LUCHA - FICCIÓN
HOJA DE AVENTURA

DESTREZA
Inicial = _____

RESISTENCIA
Inicial = _____

SUERTE
Inicial = _____

PALABRAS CLAVE

VOLUNTAD
Inicial = 6

NÚMEROS CLAVE

CUERPO POSEÍDO
Nombre: _____

DESTREZA =

RESISTENCIA =

EQUIPO =

OBJETOS Y EQUIPO

HABILIDADES ESPECIALES

MASCOTA O FAMILIAR

NOMBRE DEL AVENTURERO: _____

CASILLAS DE ENCUENTROS CON ENEMIGOS

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

DESTREZA=
RESISTENCIA=

TITÁN

Titán es el nombre del mundo imaginario de LUCHA-FICCIÓN (Fighting Fantasy). Es donde la mayoría de los libros de Steve Jackson y Ian Livingstone se desarrollan, así como también proporciona el escenario de la colección BRUJOS Y GUERREROS y otras muchas de las publicaciones afiliadas.

"El mundo de Titán es un lugar extremadamente peligroso. La humanidad y sus aliados se amontonan en asentamientos fortificados, pues más allá de las murallas del castillo se extienden las tierras salvajes por tres continentes. En las tierras baldías, las tribus orcas luchan entre sí por dominar. Los monstruos salvajes vagan a voluntad en busca de comida. Los malvados hechiceros preparan sus inhumanos ejércitos para la batalla. Nadie, seguramente, se aventuraría en lugares tan inhóspitos, ¡a menos que las recompensas fueran tan grandes que un héroe no podría negarse!".

- El Libro de Allansia, finales del siglo III AC.

Titán se compone de tres continentes principales, otras masas de tierra más pequeñas y el resto está compuesto por varios océanos y sus mares adyacentes. Los principales continentes son: Allansia, El Viejo Mundo y Khul.

Allansia es el más grande de los tres continentes, y el más familiar a los lectores de la serie de LUCHA-FICCIÓN donde se desarrolla la historia de 23 de los 59 libros de la serie principal, y otras 10 publicaciones también basadas en este continente. Se extiende desde las latitudes más altas de Titán hasta las regiones subtropicales. No tiene conexión terrestre a ningún otro continente y por lo tanto tiene una vasta costa ininterrumpida, siendo El Mar de las Perlas el cuerpo de agua más grande del continente.

Khul está situado en el hemisferio sur de Titán, separado de Allansia y el Viejo Mundo por el Océano de las Tempestades y el Océano de las Serpientes respectivamente.

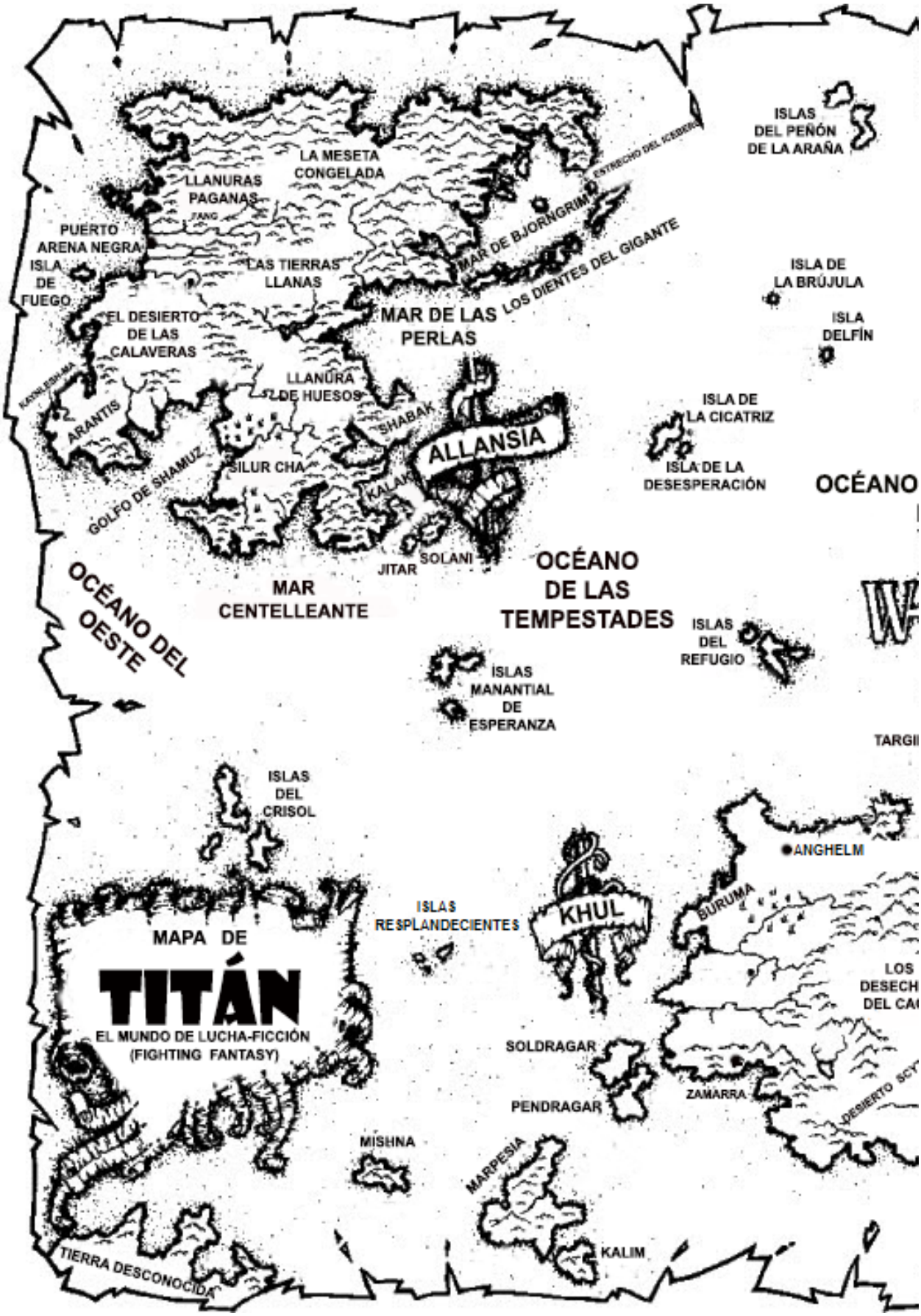
El Viejo Mundo es el continente más civilizado de Titán, cubierto casi enteramente por los reinos de Femphrey, Gallantaria, Brice, Northlands, Lendleland, Analand, Ruddlestone y Mauristatia. La única región sin ninguna forma de gobierno es Kakhabad, un área sin ley al norte de Analand donde se desarrolla la historia de BRUJOS Y GUERREROS.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Titan_(world)

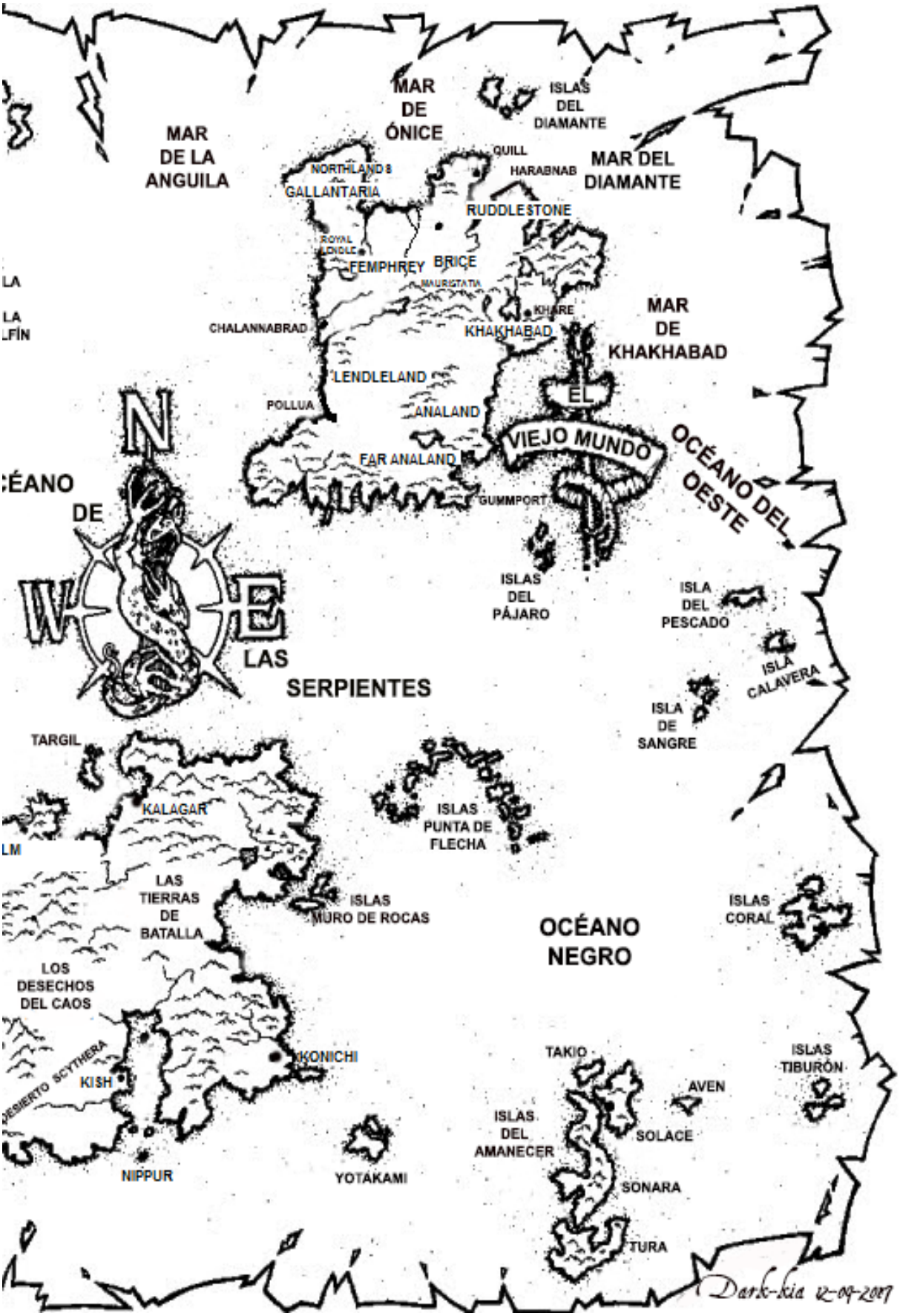
Nota del traductor: esta es una traducción de aficionado, para uso y disfrute privado, sin ningún afán lucrativo ni comercial, sacada de mi libro original en inglés, y gracias a la herramienta del traductor de Google (https://translate.google.com/?hl=es), sin la cual esta traducción no hubiera sido posible. Cualquier errata o error de traducción que observes, por favor compártelo para que sea corregido y/o tenido en cuenta por otros aficionados al libro-juego. Me he tomado la libertad de modificar la hoja de aventura, añadir algunas imágenes no pertenecientes a él, así como los mapas que no venían incluidos en el libro original. Eres libre de modificar lo que quieras y distribuirlo a placer, pero teniendo en cuenta que el libro está sujeto a derechos de autor. Disfruta del libro y recuerda...

Al final del libro tenéis algunas ilustraciones y definiciones de algunas zonas que forman parte de los castillos para ayudar mejor al lector.

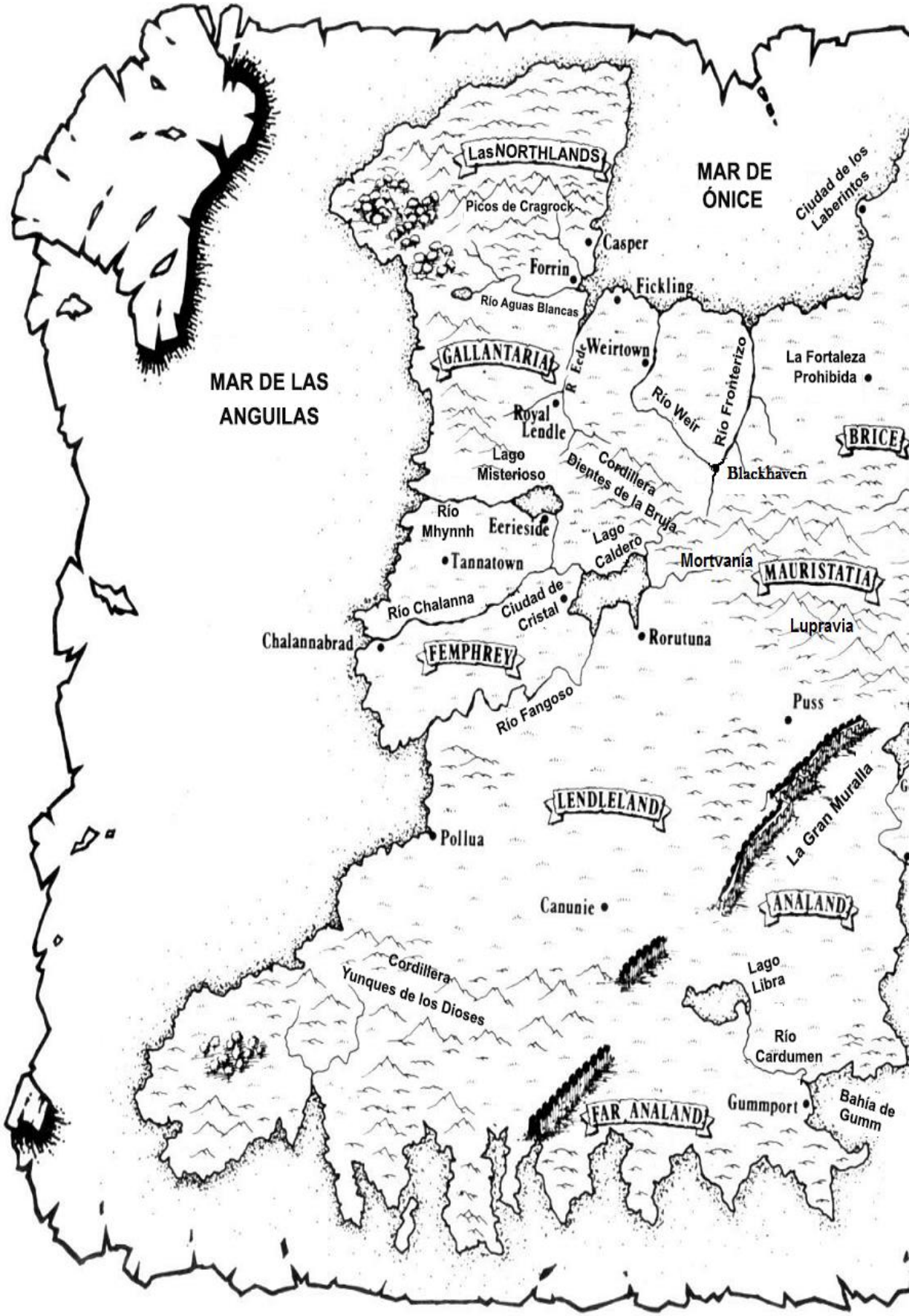
MAPA DE TITÁN



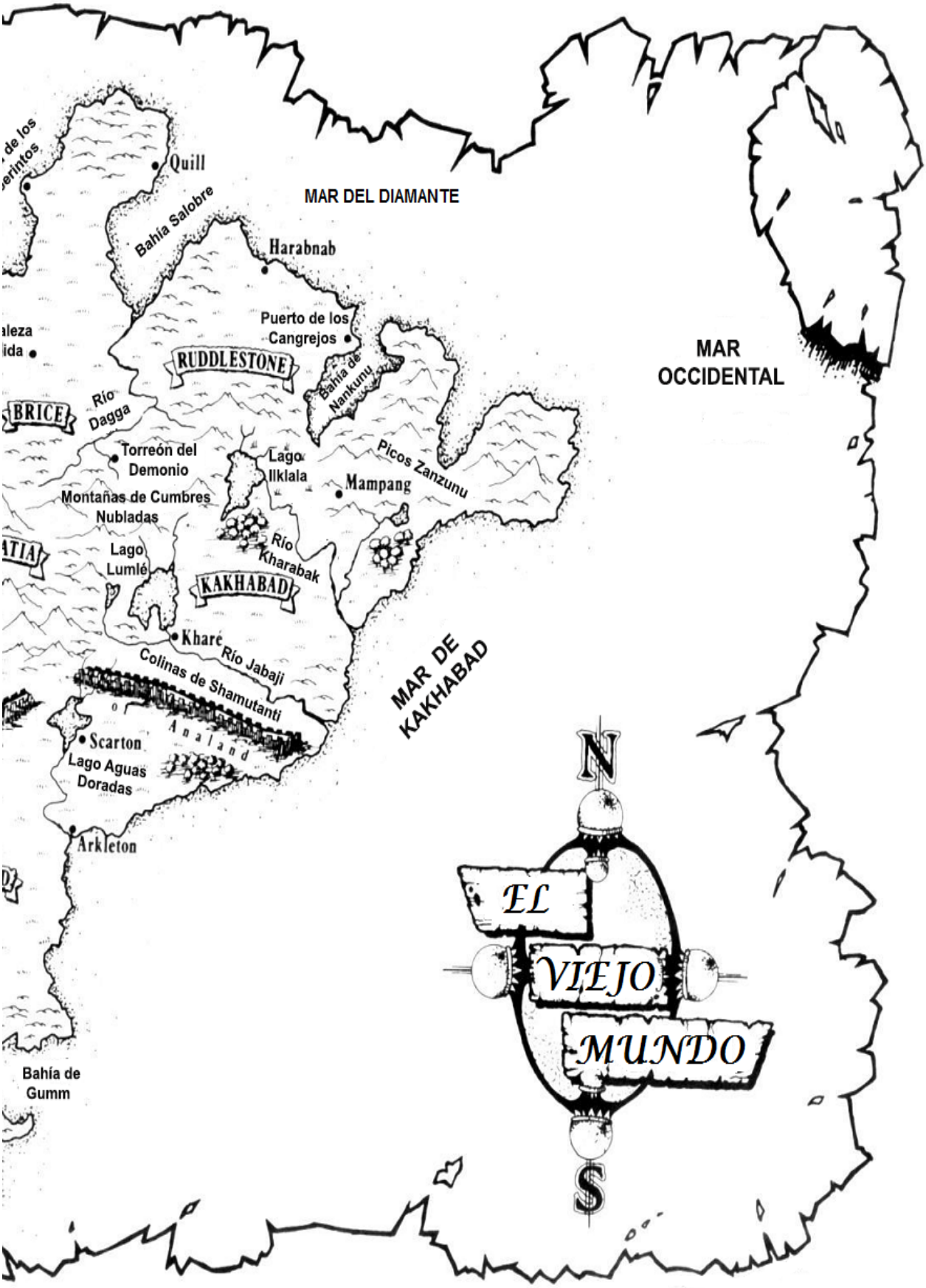
MAPA DE TITÁN



EL VIEJO MUNDO



EL VIEJO MUNDO



LA CUENTA ATRÁS

A medida que el sol se pone - una bola de hierro fundido hundiéndose en las frías aguas del Mar del Diamante - puedes avistar Valsinore por fin. Con un grito de “¡Yeaah!” pateas con las espuelas de tus talones en los flancos de tu caballo arriándolo hacia el lejano castillo. Al anochecer estarás en casa.

Has estado fuera mucho tiempo, tres años de hecho. Tres años siguiendo como abanderado la cruzada de los Caballeros de Telak. Tres años pasados en la tierra maldita de Bathoria, dominio de demonios y de los señores de la noche. Tres años luchando contra las fuerzas de la oscuridad.

Durante todo ese tiempo te has enfrentado a todo tipo de males y encontrado en todo tipo de situaciones que amenazaban la vida. De hecho, casi pierdes tu vida en más ocasiones de las que deseas recordar. Pero sobreviviste a todo lo que las fuerzas de la oscuridad pudieron lanzarte - desde una emboscada de un grupo de hombres lobo hasta los encantos seductores de la Hermandad Sepulcral - gracias en parte a tus habilidades y proezas de caballero en la batalla, pero también gracias a tu santificada espada, forjada con encantamientos, 'Nightslayer'.

Y ahora, por fin, tu casa está a la vista una vez más. Hace tres años de tu partida del Castillo de Valsinore en la costa norte de Ruddlestone para unirte a la cruzada para purgar a Bathoria de la influencia maligna del Culto de la Muerte. Con la derrota del Mago de la Muerte Thanatos, tu juramento se ha cumplido, y eres libre para volver a casa. Cuando te recuperaste de tu última batalla en un hospicio de la Dama Blanca, enviaste cartas por

mensajero para avisar de tu inminente regreso a casa, escribiendo una a tu hermana, Oriana, que seguro estaba ansiosa esperando noticias de tu regreso y otra a tu chambelán, Unthank, a quien habías dejado para cuidar tus haciendas y proteger a la gente de la península de Sourstone mientras estabas fuera. Y hay otro que estás ansioso de ver de nuevo después de tanto tiempo, a tu fiel perro sabueso que dejaste para cuidar de ambos en el castillo, pero más particularmente de Oriana.

El cielo se vuelve morado como un moretón cuando el anochecer desciende, mientras guías a tu corcel carretera abajo por el triste páramo hacia el Castillo de Valsinore, sin apartar los ojos de tu hogar ancestral. Este es claramente visible ahora, una imponente silueta de crecientes almenas y torres inminentes. También se puede ver el pueblo de Sleath que se encuentra cerca del castillo, a la sombra de la fortaleza y antes, al oeste, la expansión del Bosque Fantasma. Al este, los sombríos páramos azotados por el viento continúan hasta los acantilados orientales del promontorio de Sourstone.

Pero antes de llegar a casa, el camino de Moot te lleva a través del yermo desolado que la antigua gente tribal de estas tierras una vez llamó hogar. El norte de Ruddlestone todavía lleva las marcas dejadas por estos antiguos clanes de guerreros; los túmulos funerarios salpican el paisaje junto con los círculos de piedra en forma de gusano del tiempo de los druidas. Galopas pasando junto a un círculo de estas piedras posicionadas - conocido localmente como las Nueve Doncellas - mientras que el anochecer continúa profundizando alrededor de ti, desesperado por llegar a casa ahora después de tanto tiempo lejos. Pero es en este crepúsculo traicionero cuando la trampa se acciona.

Una bola de crepitante luz negra estalla desde el cristal del acólito, formando una lanza de energía que parpadea pasando delante de los asesinos ocultos y te golpea por completo en el pecho. Experimentas un momento de intenso dolor como nunca antes habías sentido, cuando el hechizo te arroja de espaldas al camino. Y luego el dolor se marcha dejándote que te sientas entumecido y frío. ¿Quién te ha hecho esto y por qué, cuando por fin estabas tan cerca de casa?

No pierdes tiempo en ponerte en pie y empuñas tu espada una vez más. Tus agresores de repente salen de sus escondites tambaleándose hacia ti, con expresiones de horrible miedo en sus rostros. Sólo el Acólito de la Muerte parece imperturbable. Tú estás acostumbrado a intimidar a tus enemigos, pero nunca antes habías recibido una reacción similar.

Uno de los hombres sigue mirando hacia abajo en el suelo y luego vuelve la mirada hacia ti nuevamente, una mirada de horror absoluto, de incredulidad en su rostro. De hecho, parece que haya visto un fantasma. Intrigado por saber qué es lo que tiene a los matones tan perturbados, miras también hacia abajo en el suelo.

Bañado en una misteriosa luminiscencia hay lo que parece ser un cuerpo. A juzgar por el chamuscado y andrajoso agujero en el medio de su pecho se podría suponer que está muerto, ¿cómo podría alguien sobrevivir a una herida tan grave...? Es sólo entonces cuando te das cuenta de que el cuerpo que estás mirando horrorizado es el tuyo propio.

De pie sobre tu cuerpo muerto, eres una copia etérea brillante de ti mismo. Tu forma fantasmal está vestida con las mismas prendas que tu cadáver e incluso estás

empuñando un duplicado fantasmal de tu espada, Nightslayer, aunque la real todavía está tirada en el suelo junto a tu cuerpo sin vida.

El shock que sientes al darte cuenta de que estás muerto no es nada comparado con la rabia y el deseo de venganza que te consume ahora. Habrá un ajuste de cuentas esta noche, cuando todos los responsables de tu muerte prematura paguen por el mal que han perpetrado contra ti. Gritando como una banshee, te mueves para encararte con tus asesinos.

Pasa al **1**.

Nota: **Banshee**. Forman parte del folclore irlandés desde el siglo VIII. Son espíritus femeninos de cabello muy largo y abundante, con uñas largas en sus manos, cuyos vestidos van desapareciendo en su parte inferior por lo que no se ven sus piernas, y que según la leyenda, se aparecen a una persona para anunciar con sus gritos la muerte de un pariente cercano. También son criaturas europeas sobrenaturales que al cantar causan desastres, pudiendo romper los tímpanos a todo aquel que se le cruce en su camino. La palabra «banshee» ha sido traducida del inglés al español como 'alma en pena'. (En leyenda irlandesa). Un espíritu femenino cuyo lamento advierte de una muerte inminente en una casa.

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA PARA:

A los foreros de: https://www.projectaon.org/es/foro3/ . Por haber colaborado en las correcciones de la traducción durante la realización de la partida on-line.

Profesorinternet, El Analandés y Birdmanradio

LOBO SOLITARIO

Y a todos los lectores y colaboradores de
http://manpang.blogspot.com.es/

LA FORTALEZA DE MANPANG

MAR DEL DIAMANTE
Bahía Salobre
Castillo de Valsinore
Harabnab
Puerto de los Cangrejos
RUDDLESTONE
Colinas de Banarask
Río Dagga
Torreón del Demonio
Lago Ilklala
Picos Zanzunu
Mampang

1

A medida que avanzas hacia los crueles asesinos uno de los hombres deja escapar un grito de terror, su rostro se drena de todo color, se da la vuelta y huye. Otro deja caer su arma en estado de shock, mientras que el tercero deja escapar un gemido de miedo y cae de rodillas, sollozando como un bebé. Sólo el Acólito de la Muerte parece mantener la calma, su mano se mueve sobre su bola de cristal, mientras sus labios forman las palabras de alguna invocación esotérica, sin duda alguna.

Estos hombres son los responsables de tu muerte y tu venganza caerá sobre ellos. Pero ¿a quién te enfrentarás primero, a los tres asesinos aterrorizados (pasa al **25**) o al Acólito de Muerte (pasa al **45**)?

2

"Esa es la respuesta correcta", entona el fantasma del Paladín. Luego se toma algún tiempo para demostrarte cómo puedes aprovechar al máximo tus nuevas habilidades paranormales. (Añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y 1 a tu SUERTE). Escribe el número *2* en tu Hoja de Aventura y luego lanza un dado, pasando al párrafo indicado en la tabla de abajo. Si el resultado del dado es:

1-2	Pasa al **120**
3-4	Pasa al **230**
5-6	Pasa al **293**

El Paladín, habiéndote ofrecido toda su ayuda posible, se despide antes de volver a fundirse con la luz de la luna. Sintiéndote alentado de que aún podrías ganar tu propia batalla personal contra las fuerzas de la oscuridad, abandonas el santuario. Pasa al **259**.

3

En poco tiempo te ves envuelto dentro de los límites del Bosque Fantasma. Los árboles crecen gruesos y oscuros a tu alrededor, aunque todavía se puede distinguir el orbe brillante de la luna entre las ramas sin hojas sobre ti, que parecen las descarnadas garras de unas manos esqueléticas. Negros nubarrones de tormenta están comenzando a formarse en el horizonte, y el viento está empezando a moverse. Crees que la cabaña de la mujer sabia se encuentra en el corazón del bosque, aunque algunos dicen que ella en realidad es una bruja. Pero, a pesar de todo, si alguien puede ayudarte, probablemente sea un practicante de las artes oscuras.

El sonido de un cuerno de caza rompe de repente la quietud antinatural del bosque y puedes oír el golpeteo de los cascos sobre el viento. Siguiendo el sonido hasta su fuente, miras hacia arriba para ver a los jinetes etéreos galopando hacia ti saliendo de las nubes de tormenta que se están acumulando, con sus corceles fantasmas golpeando el aire mientras unos brillantes perros espectrales corren delante de ellos. Esta caza salvaje parece dirigirse directamente hacia ti. ¿Qué harás?:

Te mantienes firme y desenvainas tu hoja fantasmal.

Pasa al **49**

Tratas de esconderte de la cacería en la maleza.

Pasa al **169**

Huyes de los cazadores etéreos. Pasa al **190**

4

“¡Maldita seas, bruja!”. Gritas en el aire frío de la noche. “¡No tendrás tu sacrificio!”. De repente te ves destrozado por el dolor más agonizante. Sientes como si tu misma alma estuviera siendo aplastada por la mano talonada de la propia Muerte, exprimiendo tu fuerza vital fuera de ti. Tira un dado y suma 2 al resultado; resta el total de tu puntuación de RESISTENCIA, junto con 2 puntos de DESTREZA, 1 punto de SUERTE y 2 puntos de VOLUNTAD. Si todavía estás vivo, si es que realmente puedes ser considerado como 'vivo' ahora, pasa al **43**. Si no sobrevives a los efectos de la Maldición de la Bruja, escribe el número *43* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

5

Y así te encuentras dentro del Patio Principal del Castillo de Valsinore. A tu izquierda, contra la pared occidental, se encuentra la cocina del castillo, que se apoya en la gran estructura del Salón Señorial de Celebraciones, donde tenían lugar un gran número de banquetes en tiempos de tu padre.

En el extremo opuesto del impresionante patio se puede ver la puerta de entrada que se levanta ante el foso del mar, más allá de la cual se encuentra un puente que conduce a la negra Fortaleza de piedra. Se te antoja que en la oscuridad hay algo que parpadea, como chispas que se elevan desde un horno, pero antes de llegar hasta la puerta puedes ver que se ha construido un cadalso de madera en el centro del patio.

La zona noreste del Patio Principal está ocupada por la capilla del castillo y la parcela privada del cementerio familiar utilizado en tiempos más recientes. Debajo de la capilla se encuentran los extensos túneles de las

catacumbas del castillo, construidas durante la primera era del castillo, siglos atrás, por tus lejanos antepasados. Tú nunca has explorado esos laberínticos túneles. Los cuentos de viejas decían que había ratas gigantes y otras cosas peores acechando en la oscuridad y te mantuvieron alejado del lugar cuando eras un niño. La leyenda del castillo dice que hay otra forma de entrar en las extensas catacumbas a través de un pasadizo en el fondo de la fuente del pozo del castillo; la tapadera de piedra de la cabeza del pozo está a tu derecha, en la esquina suroriental del patio.

El último rasgo que queda digno de mención es la torre en ruinas de la pared este. Conocida como la Torre Maldita, sus niveles superiores fueron destruidos hace mucho tiempo por un rayo que envió los dos pisos superiores muy por debajo, al fondo del Mar del Diamante. Sólo tienes que decidir a dónde quieres ir a explorar primero:

¿A las cocinas del castillo?	Pasa al **335**
¿Al salón de celebraciones?	Pasa al **95**
¿Por la capilla?	Pasa al **260**
¿A la Torre Maldita?	Pasa al **34**
¿A la fuente del pozo?	Pasa al **232**

Si prefieres no demorarte más aquí, puedes acercarte a la última puerta que protege la entrada al puente del foso marino (pasa al **134**) o, si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, asciende por el aire y trata de acercarte directamente a la Fortaleza (pasa al **191**).

6

Y entonces llegas ante la puerta principal del Castillo de Valsinore. Este era el lugar donde tú y tu hermana jugabais de niños y que se convirtió en tu responsabilidad tras la muerte de tu padre a los setenta años de edad, quien había enviudado muchos inviernos antes. Pero tu hogar ancestral parece no darte la bienvenida ahora. Sus altas almenas se ciernen sobre ti mientras sus ventanas iluminadas por las antorchas parecen mirar hacia abajo con maligna intención. Hay una atmósfera opresiva que cuelga sobre el lugar.

No has visto ni un pelo ni señal alguna del Acólito de la Muerte desde tu encuentro con él y su banda asesina en el camino del páramo, pero no puedes librarte de la sensación de que la verdad que buscas se encuentra dentro de tu castillo. Pero, ¿cómo piensas entrar?

Dos centinelas, armados con alabardas, están de guardia delante de la puerta principal. Sin embargo, conoces otra manera de entrar. A lo largo de la pared este de la sala externa del castillo hay una alcantarilla, un desagüe que lleva la suciedad y las aguas residuales por debajo de la pared y sobre el borde del acantilado, abajo hacia el mar. La perspectiva de arrastrarse por una alcantarilla, aunque seas un fantasma, no te llena de júbilo, y al contemplar las inminentes paredes te preguntas cómo sería ascender sobre ellas en tu forma espectral.

Si deseas tratar de volar, elevándote sobre las almenas, pasa al **75**. Si prefieres intentar entrar a través de la alcantarilla, pasa al **36**. Por otra parte, si simplemente deseas acercarte a la puerta principal y a los guardias apostados allí, pasa al **242**.

7

Deshaciendo tus pasos de regreso a través del castillo, llegas por fin al establo embrujado, y allí, esperándote, está el corcel fantasma. Trepando sobre su lomo, como si estuvieras todavía vivo y montando un caballo viviente, el caballo relincha, mientras lo sacas de los establos. Una vez que estás afuera, pateas con tus talones fantasmales en los flancos etéreos de la bestia y empujas al caballo a galopar. ¡Corre hacia el muro exterior del castillo y con un gran salto brinca sobre él! No aterriza en el otro lado, en lugar de eso, golpeando el aire con sus pezuñas etéreas, galopa lejos en el cielo nocturno. (Si tienes la frase '*Mejor Amigo*' escrita en tu Hoja de Aventura ya no te beneficiarás de las ventajas que esto trae hasta que regreses al Castillo de Valsinore).

Ríos y bosques, pueblos y aldeas, colinas y brezales, se apresuran por debajo en un desenfoque de alta velocidad. En lo que parece no tener tiempo, pronto llegarás a tu destino. El corcel fantasmal vuelve a poner el pie en tierra firme y tú desmontas. Tu montura no irá más lejos. Pero, ¿a dónde viajabas?:

A Fetchfen, el pueblo de los condenados. Pasa al **441**

A Frostfinger, la torre del Rey del Invierno. Pasa al **168**

8

"¿Unthank?. No se puede confiar en él", te confiesa Oriana. "Fue él quien invitó a los Caballeros de la Orden del Sudario Negro a permanecer aquí. No hay señales de ellos durante el día, pero por la noche se deslizan fuera del recinto de la Fortaleza de nuevo, como gusanos arrastrándose de una manzana podrida. Y a nadie más que a él y a los caballeros se les permite entrar en la Fortaleza desde hace meses".

Si deseas preguntarle algo más a tu hermana, pasa al **48**. Si prefieres despedirte y seguir tu camino, ¿bajarás a las catacumbas (pasa al **88**), o abandonas la capilla y buscarás en otra parte (pasa al **445**)?

9

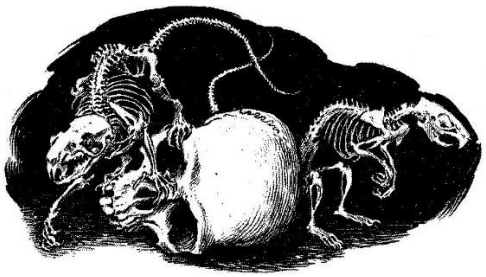
Huyes de la cabaña de Madre Toadsfoot tan rápidamente como puedes, y sin mirar ni una sola vez hacia atrás. Pronto estás en lo más profundo del bosque envuelto por la noche. Gritos misteriosos suenan haciendo eco entre los oscuros árboles. Una lechuza ulula y se oye el croar de sapos procedente de una charca de juncos en algún lugar cercano.

Y entonces, por fin, la tupida arboleda empieza a clarear y emerges al otro lado del Bosque Fantasma. Los árboles dan paso a lápidas caídas y te encuentras pasando entre las abandonadas tumbas de un cementerio. Ante ti se encuentra el pueblo de Sleath, pero antes de que puedas llegar, o al castillo más allá, primero debes cruzar el cementerio abandonado. Pasa al **107**.

10

La puerta está hecha de madera negra engarzada con plata que forma signos y símbolos inquietantes. A medida que te aproximas, puedes sentir su poder, como un crepitante escudo mágico. El campo de energía chispea violentamente y de repente eres lanzado hacia atrás por una poderosa explosión de energía mágica. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y si esto ha reducido tu puntuación de RESISTENCIA a cero, o por debajo, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**). La puerta está resistiendo tu esencia etérea de alguna manera y manteniendo a raya tu forma fantasmal. Ni siquiera puedes acercarte lo suficiente para tocarla.

La puerta delante de ti es una Puerta Espiritual, un portal destinado a evitar que espíritus no-muertos como tú pasen por él. No hay nada que puedas hacer para superar los hechizos atados a él -al menos, aún no- así que no tienes más remedio que buscar en otra parte. Anota la palabra clave '*Catacumbas*' en tu Hoja de Aventura y pasa al **264**.



11

Ahora que posees una forma física de nuevo, eres capaz de abrir la Puerta Espiritual y pasar a través de ella a los túneles de más allá. Estas son las auténticas catacumbas. Son un verdadero laberinto de húmedos

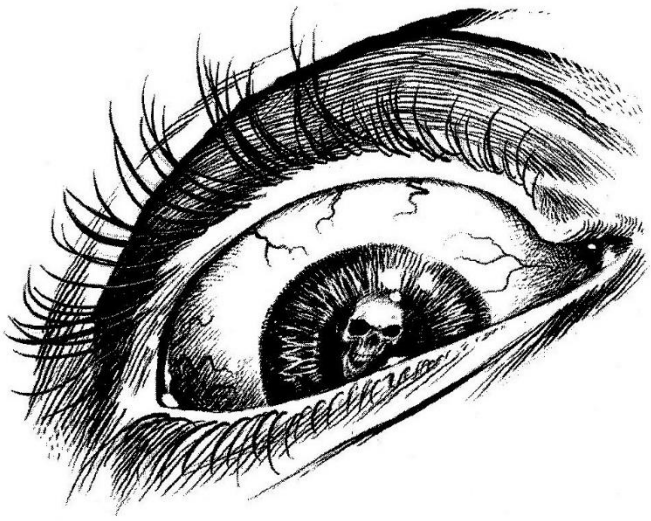
pasillos, olvidadas cámaras de enterramientos y sombríos mausoleos, pero percibes otro poder, inconfundiblemente una fuerza del Bien, que te conduce a través de los laberínticos pasillos.

Llegas por fin a una vasta cámara, apoyada por pilares de mármol negro. Al entrar, los braseros de hierro alrededor de las paredes estallan en llamas, revelando el sepulcro en todo su terrible esplendor. De hecho, se parece más a la sala de un trono que a una cámara funeraria. A lo lejos puedes distinguir tumbas y sarcófagos de piedra, pero en medio de la cámara, delante de ti hay un trono de mármol negro. Sentada en el trono hay una bella mujer vestida con trajes lujosos, digna de un monarca, y con una corona de oro. Detrás de su trono, medio escondido en las sombras proyectadas por los braseros, se puede ver una gran cantidad de figuras en descomposición, observándote con ojos azules y amarillentos en la oscuridad. La mujer está jugando con algo en sus manos. ¡Es tu propia espada sagrada, Nightslayer! Estás a punto de dar un paso adelante cuando el sentido común te detiene.

"¡Ah, así que nos has encontrado!", dice la mujer mientras examina la espada en sus manos. Las runas que deletrean el nombre Nightslayer resplandecen rojas cuando recogen la luz de un ardiente brasero. De repente levanta la vista y te asombra lo hermosa que es. Sus ojos brillan con una intensidad oscura mientras te mira fijamente, sin pestañear. "Se bienvenido, después de todo perteneces aquí..." - una serpenteante sonrisa retuerce sus rasgos en algo que no es totalmente humano - "...con tu Reina. Ahora ven, inclínate ante mí".

Tienes la sensación de que hacer una reverencia ante ella es lo último que debes hacer, pero a juzgar por la hueste de zombis reunida detrás de ella, lista para hacer

lo que ella les pida, podría ser tu mejor oportunidad de arrebatar a Nightslayer de su alcance y salir de aquí con tu alma intacta. ¿Te inclinarás ante esta Reina de los Condenados (pasa al **112**), o renunciarás a su pretensión de dominio sobre ti (pasa al **246**)?



12

Un aullido salvaje interrumpe de repente las reflexiones del viejo. "¡Perros de la luna!", dice Yorrick jadeando, y una mirada temerosa entra en sus ojos mientras observa fijamente arriba el orbe lechoso de la luna. A juzgar por su posición en el cielo, debe ser cerca de la medianoche. "¡Rápido! Será mejor que cada uno continúe su camino antes de que nos encuentren juntos". (Añade la palabra clave '*Aullidos*' a tu Hoja de Aventura). Decides que Yorrick está probablemente en lo cierto, y agradeciéndole su ayuda dejas la compañía del viejo sepulturero y te alejas apresurado de tu tumba abierta. ¿Entrarás en la capilla, si no lo has intentado ya (pasa al **274**), o elijes seguir tu búsqueda por otro lugar (pasa al **445**)?

13

Aunque tienes la capacidad de tomar el control del cuerpo de otro para usarlo como el tuyo propio, la idea de incluso intentar poseer a otra persona viva con el fin de llevar su forma física como si fuera una armadura te llena de malestar. Si deseas seguir este rumbo para adquirir una forma física de nuevo, tendrás que saber dónde se puede encontrar un anfitrión adecuado, y eso significa que tiene que estar en algún lugar dentro del castillo. Si sabes dónde puede haber alguien, y si está vivo, entonces también sabrás su nombre. Convierte el primer nombre de la persona que deseas poseer en un número usando el código A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Suma todos los números, multiplica el total por 3 y pasa a la sección con el mismo número.

Si no conoces a ningún candidato adecuado y simplemente quieres intentar poseer a uno de los guardias del castillo, pasa al **301**. Sin embargo, si no deseas continuar con este proceso de acción, tendrás que probar otra cosa. Si tienes la frase '*Descansa en paz*' anotada en tu Hoja de Aventura y quieres seguir este camino, pasa al **369**. Si tienes la palabra clave '*Autómata*' anotada y quieres seguir este camino, pasa al **427**. Si no tienes más trucos escondidos en la manga, entonces pasa al **152**.

Código de letras en inglés:

A = 01	G = 07	M = 13	S = 19	Y = 25
B = 02	H = 08	N = 14	T = 20	Z = 26
C = 03	I = 09	O = 15	U = 21	
D = 04	J = 10	P = 16	V = 22	
E = 05	K = 11	Q = 17	W = 23	
F = 06	L = 12	R = 18	X = 24	

14

Bertild, la herrera, levanta la vista de su martilleo y se congela. “Entonces lo que han estado contando es cierto”, dice Bertild, jadeante, y una sola lágrima recorre su mejilla manchada de hollín. “Aquí, entra, entra”, dice, corriendo hacia la puerta y abriendo una brecha en la barrera de sal para dejarte pasar antes de cerrar la puerta detrás de ti. “Dime, ¿qué pasó?”, murmura la mujer, claramente angustiada.

Y así te sientas en la reconfortante calidez de la fragua, en compañía de una de tus amigas más antiguas y de confianza, y le cuentas a Bertild cómo te atacaron cuando tenías tu hogar a la vista por primera vez después de tres años en la distancia; y todo lo que te ha sucedido desde entonces.

"Juro por Verlang y los espíritus de la forja que tu muerte no quedará sin venganza", dice ella, con una expresión sombría en su rostro.

Escuchar lo que Bertild te cuenta te llena de esperanza y comienzas a creer que realmente es posible. (Recuperas 1 punto de SUERTE y añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD).

"El Castillo de Valsinore está bajo una maldición", dice la herrera. "En verdad, vivimos tiempos oscuros. Pero sigue escuchándome. Dime, ¿qué es lo que necesitas saber para llevar a cabo tu venganza?".

Recordando todas las veces que pasaste viendo a Bertild en su fragua, decides que podría estar en posesión de un conocimiento único que bien podría servirte de ayuda en tu búsqueda. ¿Le preguntarás si

sabe de algún arma o armadura que pueda ayudarte en tu búsqueda (pasa al 51), si tiene alguna idea de quién habría querido matarte (pasa al 21), o si sabe de algún residente más, dentro del castillo que pudiera ayudarte (pasa al 161)?

Nota: **Verlang**. Es el patrón de los trabajadores metalúrgicos y el dios de los metales y la orfebrería. Es el hermano de Lorodil y el hijo de Throff y Filash. Los enanos, famosos por su amor a los trabajos con el metal, lo consideran uno de los dioses mayores, y lo conocen como Durevendil. En general todos los guerreros le rinden homenaje y le dan las gracias.

15

Hace más de cien años, el hombre que ahora se llama a si mismo Chambelán Unthank, mató a toda la población de Fetchfen para que sus oscuros dioses le concedieran el poder sobre la muerte que tanto deseaba. Y ahora tú has visitado este pueblo de los condenados y escapado con tu alma intacta. Pero has pasado demasiado tiempo aquí y es hora de regresar al Castillo de Valsinore para poner fin al reinado de terror de Unthank. Ganas 1 punto de SUERTE y pasa al 29.

16

A medida que te acercas al chambelán, él chasquea sus dedos y convoca a un sirviente para servirle más vino. Parece distraído mientras observa a los actores

presentes ante él, sin apartar la mirada hacia un pasadizo medio escondido por un gran tapiz que muestra la derrota del Gusano de Sourstone por tu antepasado, Agravain 'asesino del gusano'. Pasa al 227.

17

Unos filamentos semejantes a las plantas trepadoras se forman dentro de la niebla, alcanzándote, tratando de obligarte a unirte a la danza macabra de la Fantasmagoría. Los cortas con tu brillante hoja cuando comienzas a luchar contra el monstruo del sueño y sus pesadillas alucinatorias.

FANTASMAGORÍA DESTREZA 8 RESISTENCIA 10

Si la manifestación de pesadilla te destruye, reduciendo tu puntuación de RESISTENCIA a cero o menos, escribe el número *99* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100. Si logras reducir la puntuación de RESISTENCIA de la Fantasmagoría a cero, pasa al 142.

18

Tal vez no sea más que una ilusión diabólica, pero te sientes como si estuvieras subiendo esta escalera durante horas y te preguntas si no has caído en alguna trampa infernal en la que no hay fin. Y luego, después de una subida de más de media hora, entras en otra cámara bordeada de hielo. La cámara está vacía, aparte de un pedestal formado de granito negro y hielo azul en su centro, encima del cual descansa una joya de múltiples caras, aproximadamente del tamaño y la forma de un cráneo humano. Mientras observas detenidamente la reluciente joya te parece distinguir rostros fantasmales mirando hacia ti. Pero no estás

imaginando cosas, ellos realmente están ahí, y ahora puedes oírlos, hablando contigo dentro de tu cabeza, voces insistentes que exigen ser liberadas de su prisión de eones. Algo te dice que el poder de la Piedra del Espíritu está conectado a esas almas y que estas están confinadas en ella y que si deseas darle uso, no debes concederles su petición - al menos, todavía no. Pero lo que es más sorprendente es que eres capaz de tocar e incluso levantar el artefacto con tus propias manos etéreas. Codiciosamente tomas la joya. (Añade la *Piedra Espiritual* a tu Hoja de Aventura y anota que tiene *333* caras). Sólo hay una salida de esta cámara y es por la que has entrado, por lo que girando sobre tus talones, con la Piedra del Espíritu en la mano, regresas y desciendes cuidadosamente por la escalera sin fin. Pasa al **304**.

19

En la encrucijada, miras con atención a la oscuridad y decides qué camino seguir. El camino del páramo que has estado siguiendo continúa derecho hacia el pueblo de Sleath. Un camino más angosto, pero igualmente bien asentado, conduce hacia el oeste, hacia el cementerio que se encuentra fuera del pueblo, mientras que una carretera de grava se extiende hacia el noroeste antes de volver al norte otra vez, conduciendo hacia el puente de piedra sobre el río Sorrow que cruza el camino al Castillo de Valsinore. Entonces, ¿en qué dirección irás ahora en tu búsqueda de venganza?

Al oeste, hacia el cementerio. Pasa al **107**

Al norte, hacia Sleath. Pasa al **61**

Al noreste, hacia el puente y el Castillo de Valsinore. Pasa al **121**

20

Fuera de la puerta de la Barbacana una vez más, elige algo que no hayas probado ya, ¿qué harás?:

Intentar pasar a través de la puerta, hasta el Patio Principal del castillo. Pasa al 60

Subir la escalera más allá del arco de la izquierda.

Pasa al 271

Subir la escalera a través de la arcada de la derecha.

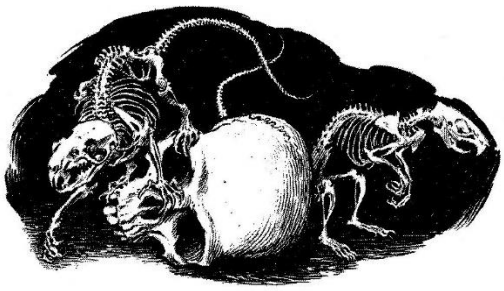
Pasa al 85

Buscar otro modo de entrar en el Patio Principal.

Pasa al 393

21

Bertild te mira atentamente. "Preferiría no decir nada por seguridad", dice mirando ansiosamente a las esquinas de la herrería. "Aquí alrededor, es como si las paredes tuvieran oídos, si sabes a lo que me refiero". Se inclina más cerca y susurra: "Pero creo que cuando te fuiste a la cruzada, el mal ya estaba acechando aquí en el Castillo de Valsinore. Pero yo te diré a quién debes vigilar, ¡a los Caballeros del Sudario Negro, quienes llegaron aquí hace un año y nunca se fueron!". Ahora pasa al 140.



22

Es entonces cuando escuchas los sonidos de algo salpicando al arrastrarse fuera de las fuertes olas detrás de ti, acompañados por un fuerte croar.

“¡Oh, no, por favor!”, grita el anciano. “¡No! Cualquier otra cosa, ¡pero eso no!”

Te giras para ver la abominación más espantosa surgir de la marea creciente y de pie hacia ti en la playa. Camina sobre dos patas como un hombre y tiene la estructura muscular de un ogro, pero su piel está cubierta con escamas de color gris azulado. Tiene terribles garras afiladas, sus dedos están palmeados y sus ojos bulbosos son como los de un pez. Una cresta de espinas sobresale de su cabeza y recorre todo el camino por su espalda hasta una larga cola de pez. La criatura abre su boca, revelando unas fauces llenas de dientes de tiburón, mientras que las hendiduras de branquias en su cuello se abren y se cierran inútilmente en el aire.

"¡Mi tormento viene a fastidiarme de nuevo! ¡Aaay, noo...! ¡Mi perdición está sobre mí!". El ermitaño llora y se retira nuevamente al interior de su cueva, dejándote solo frente al monstruo. La bestia-pez fija sus ojos en ti y da otro gruñido mientras que, croando, sigue avanzando hacia ti.

No se trata de una mera criatura de carne y hueso, sino de un demonio nacido del mar azotado por las tormentas, por lo que las crueles garras de pez del monstruo te dañarán igual que si fueras una criatura de carne y hueso. Afortunadamente, tu propia copia etérea de Nightslayer también es capaz de dañar al demonio. ¡Comienza la batalla!

DEMONIO MARINO DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si el Demonio del Mar te 'mata', anota el número *145* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si logras derrotar al demonio, pasa al **145**.

23

De repente, las palabras del trato de la bruja llegan a tu mente sin previo aviso. "*Debes matar lo que es más querido para ti, la próxima vez que te lo encuentres, ya sea hombre o humilde animal, o sufrir las consecuencias...*"

El trato de la bruja cuelga como una piedra de molino alrededor de tu cuello, arrastrándote hacia las profundidades de la desesperación. Pero la anciana fue bastante clara sobre el precio que tendrías que pagar por su ayuda. *Otra fuerza vital a cambio de la tuya...*

Nunca has estado frente a semejante dilema en toda tu vida. ¿Golpearás a Korzen con tu espada fantasmal, para que puedas continuar con tu búsqueda sin obstáculos (pasa al **138**), o dejarás al perro vivir y te arriesgarás a ver lo que sucede (pasa al **4**)?

24

Si no estás dispuesto o no puedes someter tu forma física a las demandas de la Puerta del Demonio, todavía necesitas encontrar una fuente de carne y sangre de alguna parte. ¿Pero dónde vas a encontrar una ofrenda de carne para la puerta de aquí abajo?. Podrías volver sobre tus pasos a través de la mazmorra, pero eso te tomaría tiempo, y el tiempo es algo que no tienes. Y entonces la respuesta te golpea: ¡la piscina putrefacta!, está llena de carne en descomposición.

No gustándote la necesidad de lo que estás a punto de hacer, te acercas al borde de la poza. Recoges un puñado de limo verde-negro de la piscina y te horrorizas al ver que comienza a comerse el guantelete metálico de tu mano. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA, mientras permanezcas en este cuerpo de metal). La superficie de la piscina se agita de repente y algo realmente terrible surge de sus profundidades. Pasa al 430.

25

Gritando como una banshee, te lanzas a por los aterrorizados rufianes, que tratan de huir de tu cólera sobrenatural. En la desesperación, luchan intentando huir, pero incluso cuando uno de ellos logra atravesar tu guardia, el arma del asesino simplemente pasa directamente a través de tu cuerpo etéreo, como si no fuera nada más que niebla, ¡y no sientes nada!. Sus armas pueden ser inútiles contra ti, pero tu fantasmal espada los corta como si todavía estuvieras usando el artículo genuino y no una réplica fantasmal de Nightslayer.

En muy poco tiempo, los tres asesinos yacen muertos a tus pies en el camino del páramo. Sólo queda el Acólito

de la Muerte. Ahora puedes oírlo claramente, murmurando en voz baja en alguna lengua oscura. ¿Quieres golpear al acólito inmediatamente, sin dudarlo (pasa al **114**), o le presionarás para obtener información sobre quién es el que te quería ver muerto (pasa al **64**)?

Nota: **Banshee**. Forman parte del folclore irlandés desde el siglo VIII. Son espíritus femeninos de cabello muy largo y abundante, con uñas largas en sus manos, cuyos vestidos van desapareciendo en su parte inferior por lo que no se ven sus piernas, y que según la leyenda, se aparecen a una persona para anunciar con sus gritos la muerte de un pariente cercano. También son criaturas europeas sobrenaturales que al cantar causan desastres, pudiendo romper los tímpanos a todo aquel que se le cruce en su camino. La palabra «banshee» ha sido traducida del inglés al español como 'alma en pena'.

26

Has conseguido tomar el cuerpo del guardia. La conciencia del hombre huye a algún rincón oscuro de su mente mientras tú tomas el control. (Añade la palabra clave *Anfitrión* a tu Hoja de Aventura).

Anota la puntuación actual de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras te veas en el cuerpo del guardia debes usar sus estadísticas específicas, que son las siguientes: DESTREZA 8, RESISTENCIA 18.

Si eres herido en combate puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA y el guardia tiene suficiente comida para su persona por valor de 3 provisiones. Está armado con una espada no mágica, lo que significa que ahora también tú lo estás. Si la RESISTENCIA del guardia se reduce a 2 puntos o menos, significa que será golpeado y quedará sin sentido, lo que te obliga a desocupar su cuerpo. Entonces puedes seguir luchando en tu forma de espíritu usando las estadísticas que se te ha indicado anotar. Ahora pasa al **429**.

27

"Fuera de mi camino, Rutterkin", dice, mientras casi tropieza con su cerdo mascota en su camino hacia la mesa en la que se encuentra su libro de hechizos. Sin mirar abajo hacia el negruzco tomo ante ella, la bruja da un golpecito en él, al parecer al azar, hasta que deja que el libro caiga abierto en una página en particular. Luego procede a correr sus dedos sobre las palabras garabateadas allí en una fina caligrafía.

"Sí, deberías hacerlo", dice. "¡Pero te va a costar caro!"

Le explicas a la bruja que no tienes medios de pagarle. Lo poco de oro que tenías está con tu cadáver todavía, de vuelta en el camino del páramo.

"Ese no es el tipo de pago que tenía en mente", dice con una cruel risa. Si quieres continuar, con esta prueba, pasa al 54. Si prefieres dejar este lugar y no tener nada que ver con la siniestra Madre Toadsfoot, pasa al 9.

28

"Estoy segura de que el padre Umberto podría ayudar", dice Oriana. "Él es experto en temas relativos a los no-muertos y conoce muchas y poderosas oraciones y plegarias. Espera aquí un poco, no tardará mucho en volver". Si quieres esperar el regreso del sacerdote, pasa al 48. Si prefieres despedirte de tu hermana y seguir tu camino, puedes bajar a las catacumbas (pasa al 88), o salir de la capilla y explorar más el Patio Principal (pasa al 445).

29

De nuevo dentro de las paredes del Castillo de Valsinore, una vez más, con la luna comenzando su descenso hacia el horizonte, decides que es el momento de descubrir qué secretos se encuentran dentro de la Fortaleza, y así te diriges hacia la garita de guardia y el puente del foso. (Si tienes anotada la frase *'Mejor Amigo'* en tu Hoja de Aventura ahora puedes recuperar los beneficios asociados con esta).

¿Tienes alguna de las palabras clave, *'Aullidos'*, *'Banshee'* o *'Bardo'* escritas en tu Hoja de Aventura? Si no tienes ninguna, pasa al **117**. Si tienes una o dos, *Prueba tu Suerte*; si tienes suerte, pasa al **117**, pero si no eres afortunado, pasa al **320**. Si tienes las tres, pasa al **320** directamente.

30

La negra oscuridad de la tumba recién excavada parece un tortuoso vacío de olvido, la oscuridad te succiona como un remolino tira de un barco sacudido en una tormenta. Gritas asustado de miedo, y tu alarido se convierte en un aullido prolongado de horror mientras eres succionado abajo, abajo, abajo en la oscuridad de la tumba..., y más allá... Escribe el número *195* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

31

El pasillo te lleva a un tramo de escalones de piedra que descienden a los niveles inferiores de las mazmorras. Considerando lo que has encontrado hasta ahora aquí abajo, te preguntas qué horrores te esperan en lo más profundo bajo Valsinore. Sigues descendiendo hacia la oscuridad.

Las escaleras vuelven a doblarse sobre sí mismas y te conducen a otro pasadizo de paredes de piedra. Eventualmente se doblan hacia la derecha, pero al girar la esquina no puedes evitar notar la enorme fisura en el suelo y en una pared del túnel. Mientras observas, a través de esta gran grieta, una multitud de cosas ondulantes emergen retorciéndose, arrastrándose y se deslizan, corriendo y serpenteando hacia ti. Todos estos parásitos repugnantes tienen una cosa en común: todos ellos son los fantasmas de cosas que se movían reptando. Si estás en posesión de un cuerpo prestado, no importa lo repulsivo que puedan parecer, no pueden hacerte daño; caminas a través de ellos y continúas tu camino (pasa al **154**). Sin embargo, si estás en tu forma de espíritu, entonces debes luchar contra el enjambre ectoplásmico si quieres llegar hasta el otro lado. Lucha contra el parásito fantasma como si fuera una criatura.

ENJAMBRE ECTOPLASMICO	DESTREZA 5	RESISTENCIA 13

Si vences al enjambre, recuperas hasta 7 puntos de RESISTENCIA y pasa al **154**. Si es el enjambre el que te derrota, escribe el número *154* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

32

Con un burbujeante grito, que hace sonar como si estuviera gritando con la garganta llena de agua de mar, el Flibbertigibbet rasga hacia ti a través del tempestuoso aire. "No te estarás riendo de mí, ¿verdad?" Te dice el loco fantasma en tono desafiante, mientras continúa con su risa histérica. "¡Me reí de la horca y mira lo que conseguí!". Dicho esto, el demente fantasma te ataca.

FLIBBERTIGIBBET DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Como el Flibbertigibbet es un no-muerto, igual que tú, puede herirte con sus uñas cruelmente afiladas. Si el fantasma insano te derrota en la batalla (reduciendo tu puntuación de RESISTENCIA a cero), anota el número *19* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si envías al Flibbertigibbet al siguiente mundo reduciendo su puntuación de RESISTENCIA a cero, cuando el fantasma se evapora con una carcajada de despedida, de repente te sientes revitalizado y recuperas 4 puntos de RESISTENCIA. Pasa al **19**.

Nota: **Flibbertigibbet**. Palabra del inglés medio que se refiere a una persona demasiado habladora, caprichosa, generalmente una mujer joven. También tiene un uso histórico como un nombre para un demonio, diablo o espíritu. Una representación sin sentido del parloteo.

33

En un abrir y cerrar de ojos te has desvanecido. Oculto a la vista, te mueves con cautela hacia la puerta de entrada. Pero el Golem Infernal es una construcción mágica y no ve de la misma manera que lo hacen las criaturas mortales. Pasa al **240**.

34

Entras en la Torre Maldita a través de la entrada arqueada abierta en su base, y comienzas a subir la escalera en espiral más allá. Subes y subes cada vez más alto hasta que las escaleras se abren abruptamente al llegar a lo que queda de su cumbre destrozada. El viento frío del mar golpea tu cuerpo insustancial y silba a través de las fisuras en los ladrillos. Parece que no hay nada de interés para ti aquí.

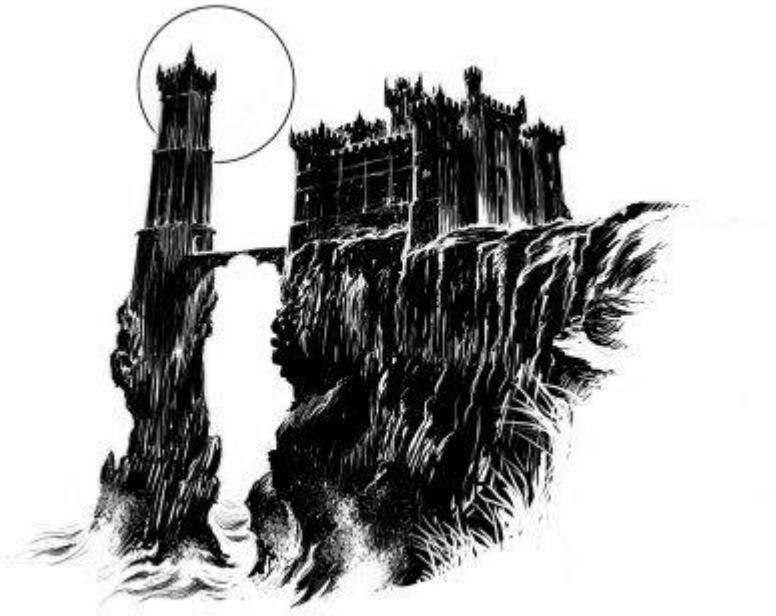
Y luego se oye otro sonido sobre los lamentos del viento agitado y el choque de las olas rompiendo en las rocas más abajo. Alguien te está llamando por tu nombre y entonces observas una esfera de luz etérea formarse en el aire sobre ti. Algo se está manifestando en la parte superior de la Torre Maldita. Si deseas esperar y ver lo que es, pasa al **200**. Si prefieres huir antes de que sea lo que sea tenga tiempo para formarse plenamente en este plano, corre hacia abajo de la torre en ruinas a la relativa seguridad del patio más abajo (pasa al **445**).

35

Antes de que el vampiro pueda transfigurarte con su mirada hipnótica, te das la vuelta y corres. El Nosferatu lanza un chillido animal y un enorme grupo de murciélagos sale a borbotones entre las puertas de la cripta detrás de él, chirriando con fuerza cuando se lanzan en tu persecución. Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, pasa al **15**. Si no, tira tres dados y si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de RESISTENCIA, pasa al **15**, para escapar de los crepusculares sirvientes del vampiro.

Sin embargo, si el total es mayor, los murciélagos del vampiro te dan alcance y te atacan en masa. Pronto

descubrirás que sus poderes vampíricos son tan efectivos para drenar la fuerza vital de tu forma fantasmal como lo son en beber la sangre de los mortales. Tira un dado, añade 1 y resta esa cantidad de tu puntuación de RESISTENCIA. Si esto ha llevado tu puntuación de RESISTENCIA a cero, o por debajo, escribe el número *15* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si todavía estás "vivo", aún no estás fuera de peligro ya que la bestia-murciélago te ha alcanzado también (pasa al **361**).



36

Mirando detenidamente en el interior de la alcantarilla eres golpeado por el terrible hedor de la cloaca. Pero, razonando que probablemente nada desagradable se pueda adherir a tu forma incorpórea, pasas desatento a través del drenaje. El resplandor azul-blanco de tu propio cuerpo fosforescente ilumina el camino y pronto te encuentras escalando lo que efectivamente son un conjunto de pasos a medida que el canal sube antes de entrar en la zona exterior del Patio de Armas.

Un súbito agudo chillido ahoga el goteante sonido del agua al caer por el desagüe del castillo y te detienes en seco. Más arriba en el túnel ascendente se puede ver que algo ha caído en el alcantarillado y se ha ahogado, parece ser un perro. Pero ¿es eso realmente lo que ha pasado?, te preguntas, sintiéndote cada vez más cansado y débil. Por allí, bloqueando el túnel delante de ti hay tres formas semejantes a ratas que se alimentan del cadáver del animal. Son enormes, con incisivos de gran tamaño como cinceles, pero eso no es lo peor de ellas. Lo peor es que no hay un solo pedazo de carne sobre ellas. Chillando con hambre, las ratas no-muertas atacan. Confinado por las paredes de la alcantarilla, pelea contra ellas de una en una.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primera RATA ESQUELETO	5	4
Segunda RATA ESQUELETO	4	4
Tercera RATA ESQUELETO	5	5

Si logras acabar con todas las alimañas no-muertas, pasa al **414**. Sin embargo, si logran acabar contigo, escribe el número *414* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

37

A medida que te acercas a su asiento en la mesa principal te das cuenta de que Oriana está sollozando silenciosamente en su pañuelo. Obviamente, ella preferiría no estar aquí. Pasa al **227**.

38

Tu interrogador sobrenatural todavía no ha terminado contigo; tiene una pregunta más que hacer.

"Muchos han reclamado esta Fortaleza antes,

¿Pero quién es ahora señor de Valsinore?"

Si crees que conoces la respuesta, vuelve a convertir el nombre de esa persona en un número usando el código A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Suma todos los números, dobla el total y pasa a la sección con el mismo número. Si no sabes la respuesta, o si el párrafo al que te dirige no tiene sentido, pasa al 372.

Código de letras en inglés:

A = 01	G = 07	M = 13	S = 19	Y = 25
B = 02	H = 08	N = 14	T = 20	Z = 26
C = 03	I = 09	O = 15	U = 21	
D = 04	J = 10	P = 16	V = 22	
E = 05	K = 11	Q = 17	W = 23	
F = 06	L = 12	R = 18	X = 24	

39

"Capitán Cador", dices con tu voz etérea haciendo eco extrañamente entre las paredes de su cámara. "No estoy aquí para hacerte daño, sólo quiero tu ayuda".

"Tú llevas el rostro de alguien que una vez conocí", dice, con los ojos entrecerrados por la sospecha. "Pero de hecho sé, que el valiente caballero ha muerto". ¿Cómo puede saber eso?, te preguntas.

"Soy yo", le dices, desesperado por convencer a Cador de que realmente eres tú, el último de los señores de Valsinore; pero él no se va a dejar influenciar tan fácilmente.

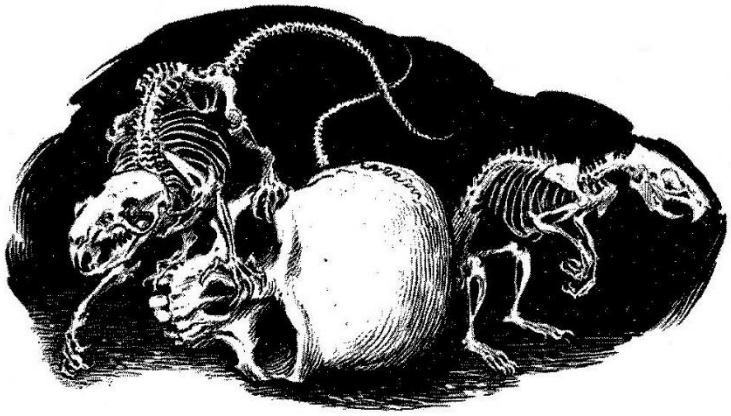
"¿Cómo sé que no eres un doppelganger infernal enviado aquí por las fuerzas de la oscuridad para engañarme?. Si realmente eres quien dices ser...", declara, con la luz de la justicia resplandeciendo en sus ojos," dime, ¿cuál es el nombre de tu fiel perro de caza?".

Si conoces la respuesta a la pregunta de Cador, conviértela en un número usando el código A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Suma los números equivalentes a cada letra del nombre y ve a esa sección. Si no conoces la respuesta, o la sección a la que recurras no tiene sentido, pasa al 380.

Nota: **Doppelganger***:* una aparición o doble de una persona viva.

Código de letras en inglés:

A = 01	G = 07	M = 13	S = 19	Y = 25
B = 02	H = 08	N = 14	T = 20	Z = 26
C = 03	I = 09	O = 15	U = 21	
D = 04	J = 10	P = 16	V = 22	
E = 05	K = 11	Q = 17	W = 23	
F = 06	L = 12	R = 18	X = 24	



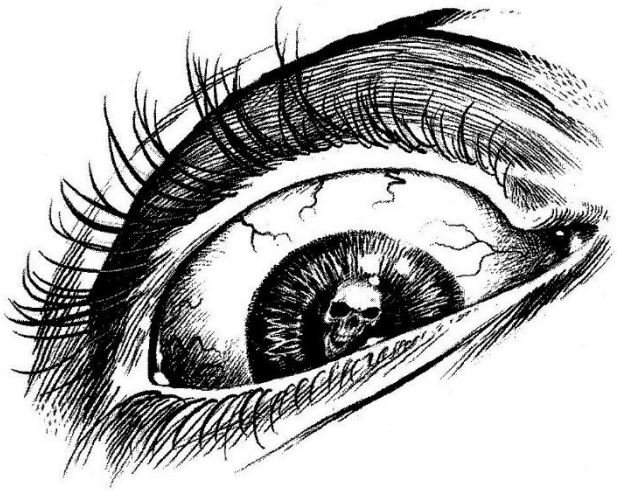
40

La escalera conduce al fin a una cámara de techo alto llena de todo tipo de detritus, de muebles rotos a tapices desgarrados y los huesos de guerreros muertos desde hace mucho tiempo que se han fusionado en las estalagmitas heladas que cubren el decadente piso de piedra de la cámara, haciéndote que te preguntes quién demandó el poder aquí antes de la llegada del Rey del Invierno en el distante y oscuro pasado. Pero de lo que no hay duda es de lo que ha tomado esto como su hogar aquí y ahora. Bramando como un toro, de tres metros de altura y apoyado en enormes y musculosas patas de cabra, hay una demoníaca bestia salvaje. La boca del monstruo está repleta de afilados dientes amarillentos y descoloridos y cuatro cuernos cruelmente puntiagudos sobresalen de su cráneo bestial. Sacudiendo el látigo diabólico que lleva en una mano y agitando la enorme hacha demoníaca que sostiene en la otra, el Campeón de los Astados Infernales te ataca.

CAMPEÓN ASTADO INFERNAL	DESTREZA 10	RESISTENCIA 12

Pronto descubrirás que las armas del Astado Infernal son tan potentes contra los espíritus no-muertos como contra la carne mortal. Si el Astado Infernal te vence,

escribe el número *18* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si derrotas al campeón demoníaco, sales de la ruinosa sala de banquetes por otra escalera ascendente (pasa al **18**).



41

"No sé nada acerca de los fantasmas de tus antepasados", empieza diciendo Yorrick. "Pero he visto el fantasma de tu padre por aquí. Estaba en lo alto de las almenas, en la parte alta de la Torre Maldita. No paraba de hablar; algo sobre una terrible advertencia que necesitaba contar desde más allá de la tumba". Ahora pasa al **12**.

42

"Oh, gracias, forastero, gracias", dice el fantasma de la joven con evidente alivio.

"Pero contadme, ¿qué clase de criatura es la que os tiene esclavizados?", preguntas a los inquietos muertos del cementerio.

El escribano parece que está a punto de responder cuando un temblor pasa a través de las tumbas hasta tus pies. "¿Qué fue eso?"

“¡Ya viene!”, exclama la joven, con una expresión de terror en sus ojos.

De repente, todos los fantasmas se desvanecen, como si hubieran sido absorbidos por el suelo. Y luego el temblor vuelve a aparecer cuando el suelo en el que los muertos de Sleath yacen enterrados, se eleva ante ti como un montículo colosal de tierra desmoronada, tachonado con tapas de ataúdes astillados y los restos de los enterrados dentro.

Este montículo de restos de sepulturas se estremece una vez más y da un pesado paso hacia ti tomando forma con brazos y piernas falsas, desde dentro de la conglomeración desmoronada que ahora se encuentra ante ti. La inminente figura humanoide emana un aura palpable de muerte mientras se desplaza hacia ti con pasos de crujidos de huesos y torpes brazos extendidos, mientras voces de fantasmas gritan desde algún lugar dentro de ella, "¡Ayúdanos! ¡Libéranos! ¡Sálvanos!" No tienes otra opción que empuñar tu espada fantasmal una vez más y luchar contra el Golem de las Tumbas.

GOLEM
DE LAS TUMBAS DESTREZA 8 RESISTENCIA 10

Si el Golem de las Tumbas gana dos Rondas de Ataque consecutivas, pasa al **155**. Si el Golem de las Tumbas te derrota, anota el número *61* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras destruir al monstruo de tierra de las sepulturas, pasa al **300**.

Nota: **Golem**. Un golem es, en el folclore medieval y la mitología judía, un ser animado, un autómata con forma humana, fabricado a partir de materia inanimada (normalmente barro, arcilla o un material similar). Generalmente es un coloso de piedra.

43

Ver a tu viejo amigo de nuevo te llena con un renovado sentido de esperanza. Y ahora que ambos os habéis reunido nuevamente, no hay forma de que puedas dejar atrás a Korzen. Tu búsqueda en las perreras no obtiene ningún fruto más, a medida que te diriges hacia el patio de la zona exterior de nuevo, el sabueso te sigue, trotando a tu lado.

A partir de ahora Korzen te acompañará mientras exploras Valsinore. Esto significa que cada vez que te veas involucrado en una batalla con una criatura corporal (incluyendo demonios, muertos vivientes que tienen una forma física, como zombis, y construcciones mágicas, así como otras personas y animales) Korzen hostigará a tus oponentes, y tiene el efecto de reducir su Fuerza de Ataque en 1 punto. Sin embargo, él no puede hacer nada para ayudarte contra otras criaturas incorpóreas tales como otros fantasmas; a estos tendrás que enfrentarte solo. (Recuperas 2 puntos de SUERTE, añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y anota las palabras '*Mejor Amigo*' en tu Hoja de Aventura). Ahora pasa al **434**.

44

"¿Por qué no?", la monstruosa aparición se ríe. "Me diviertes, mortal. Pero recuerda, te veré de nuevo". El Vigilante levanta su guadaña y luego la hace caer sesgando el aire. Pasa al **73**.

45

A medida que los tres asesinos huyen atemorizados, te giras hacia el individuo que realmente asestó el golpe mortal contra ti. Si quieres atacar al acólito inmediatamente, sin mostrarle misericordia después de lo que te hizo, pasa al **114**. Si quieres exigirle algunas respuestas para intentar descubrir quién fue el que ordenó tu muerte, pasa al **84**.

46

Tú no irás voluntariamente a la oscuridad; ¡todavía tienes que vengar tu prematura muerte! Sientes que el empuje de los Vientos de la Muerte disminuye y luego una sensación como de levantarse de las profundidades

de un océano insondable te abruma y flotas hacia arriba hacia una luz que brilla encima de ti. La luz es cegadora, y te obliga a cerrar los ojos.

La sensación de movimiento hacia arriba cesa y abres los ojos para encontrarte de vuelta en el mundo real. Se te ha dado otra oportunidad y, más que eso, has sido revitalizado. Restaura tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE a sus valores iniciales y añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD. Ahora ve al párrafo con el número que anotaste antes de encontrarte a ti mismo ante el umbral de la vida después de la muerte.

47

"Tiempo", declaras con una voz tan clara como te es posible manejar. Hay un chasquido audible, la puerta mágicamente cerrada se abre y entras en la lujosa tumba de Aramanthus el Blanco, que fue asistente de la corte durante los tiempos de tu padre. Un retrato del mago muerto se encuentra sobre la tapa del sarcófago de granito negro que domina su cámara de entierro, mientras que varios elementos de parafernalia mágica llenan la bóveda que la rodea. Mientras observas encantado todas las bolas de cristal, los alambiques cristalinos y una verdadera biblioteca de libros y pergaminos, el fantasma de Aramanthus se materializa ante ti.

"¡Ah!", exclama el fantasma, con una amplia sonrisa que rompe sus marchitos rasgos. "¡Compañía al fin! Aunque de la variedad recientemente fallecida, pero compañía, no obstante", el mago continúa emocionado. "Después de todo, los homúnculos no son conocidos por sus habilidades de conversación, sin intención de ofender, Fizzgig".

Con este último comentario, un grotesco, bulboso, hinchado, y alado diablillo sale de entre una colección de instrumentos de cristal, tirando un número de ellos que se estrellan en el marcado suelo de piedra. La criatura medio cayendo y medio volando de su encaramada posición, ejecuta un salto mortal involuntario en el aire antes de descender sobre la tumba del mago, y luego, frunciendo el ceño ante el fantasma, se embarca en un furioso ataque de chillidos. El mago espectral levanta una ceja desesperado, tanto como para decir: "¿Ves lo que quiero decir?".

"Pero, sinceramente, dudo que hayas hecho todo este camino desde el otro lado para discutir los diversos méritos o no de las formas de vida artificialmente creadas, ¿verdad? Así que, ¿por qué no me iluminas en cuanto a la razón de tu presencia aquí?".

Sabiendo que el mago es una buena alma que realmente quiere ayudarte, le cuentas a Aramanthus todo lo que te ha sucedido desde que la luz del día se extinguió, y tú con ella. Pero temiendo que cuanto más tiempo permanezcas aquí, más pronto serás descubierto por aquellos que quieren hacerte daño, ¿qué le preguntarás al mago?:

Sobre los fantasmas del castillo. Pasa al **390**

Sobre el mal que ha arraigado en sus muros. Pasa al **420**

Cómo puedes aprovechar al máximo tus habilidades fantasmales. Pasa al **350**

Nota: **Homúnculo**. El término homúnculo (del latín homunculus, 'hombrecillo'; a veces escrito homonculus) es el diminutivo del doble de un humano y se usa frecuentemente para ilustrar el misterio de un proceso importante en alquimia. Es un hombrecillo creado artificialmente.

48

La puerta de la sacristía se abre de repente y el padre Umberto emerge de nuevo. Su cabeza está afeitada y viste una reluciente coraza dorada, mientras que en su mano porta un pesado martillo de guerra.

"¡Mi señora!", grita horrorizado, y luego, antes de que puedas detenerlo, dibuja en el aire con su mano un símbolo sagrado, antes de pronunciar unas palabras que significan tu perdición. "¡En nombre de Telak, el Portador de la Espada, te devuelvo a las infernales regiones inferiores que te han engendrado!".

Hay un repentino resplandor de luz y sientes como si tu forma etérea estuviera siendo consumida por un fuego sagrado que arde con toda la furia de una pira funeraria. Escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura, resta 1 punto de tu marcador de SUERTE, y pasa al **100**.

Nota: **Telak** es el Dios del Coraje. Es el hijo de la diosa *Courga* y del dios *Fourga*. También se le conoce como 'Orial', así como 'El Portador de la Espada', 'El Portador del Escudo' y 'El Guerrero'. A menudo se le describe como un guerrero con armadura pesada acompañado de un león. Es el dios de todos los guerreros y mercenarios profesionales y su símbolo es una espada de oro. Él es uno de los miembros del Salón de la Mente. Su culto es el más extendido en Ruddlestone, y sus sacerdotes visten túnicas doradas y son famosos por llevar una vida de aventureros.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Telak

49

Permaneciendo exactamente en el mismo sitio, empuñas tu espada fantasmal y esperas a que los jinetes te alcancen. Los sabuesos fantasmagóricos, los corceles y sus jinetes descienden a través de las ramas esqueléticas de los árboles y se posan en el suelo del bosque, apenas perturbando las hojas muertas que ahogan el suelo a sus pies.

"Eres audaz, espíritu, pero imprudente", te dice el líder de la cacería, mientras tira de las riendas de su caballo ante ti. "¿No sabes quién soy?" Él viste con los ropajes de un noble y una ballesta fantasmal, pero a la vez letal, cuelga de su silla de montar.

Otra leyenda de estas tierras habla de una cacería fantasmal dirigida por el espectro de un Barón Sanguinario que, cuando la luna brilla intensamente, busca las almas perdidas y atrapadas en el Plano Terrenal, para llevarlas de vuelta al Reino de los Condenados. Habías oído a campesinos supersticiosos hablar del Barón Sanguinario muchas veces, pero nunca habías pensado que pudieras encontrártelo cara a cara.

"Tú eres el Barón Sanguinario", le dices, "Señor de la Cacería Salvaje".

"Entonces sabes por qué estoy aquí".

"Así es, pero esta es un alma perdida que no te llevarás al Reino de los Condenados".

"¡Un desafío!", dice el cazador, encantado.

"Un desafío", respondes sin apartar los ojos del fantasma.

"Bueno, ¿qué vas a hacer?", pregunta el Barón Sanguinario. “¿Te enfrentarás a mí en combate único o preferirías probar tu suerte con mis perros?”

Si decides enfrentarte al Barón en combate individual, pasa al 79. Si prefieres enfrentarte a los perros espectrales de su Cacería Salvaje, pasa al 220.

50

Si recuperaste con éxito la *Piedra Espiritual* de su lugar de descanso, sabrás cuántas caras tiene. Añade *100* al número de caras y pasa a esa sección. Si no sabes cuántas caras tiene, pierdes 1 punto de SUERTE. No hay tiempo para intentar nada más; sólo hay tiempo para defenderse de la hoja oscura del Rey de las Sombras. Elige el arma que quieres utilizar para luchar contra este Señor de la Muerte con cuidado y luego pasa al 249.

51

"Armas que un fantasma podría manejar", Bertild se queda pensativa y luego un brillo entra en su único ojo. "La leyenda dice que escondida en algún lugar dentro del Castillo de Valsinore está la Hoja de Amatista, una hoja mágica con siniestros poderes de drenaje de vida, pero por su descripción podría ser tanto un arma del Mal como una empleada por las fuerzas del Bien. Y no sé si podrías manejarla en tu estado actual". La herrera de repente parece triste nuevamente. "Hubo una cosa que podía haber ayudado pero fue tomada".

"¿Qué era?", le preguntas.

"He creado el más maravilloso conjunto de armadura autómata, un dispositivo de gran ingenio que no sólo protegería a su portador al máximo grado, sino que podría luchar por él. Me llevó casi un año para construirlo. Casi lo tenía perfeccionado cuando esos temibles caballeros de Unthank entraron y me lo robaron".

"¿Sabes dónde está ahora?".

"Creo que se lo llevaron a la cárcel de la Barbacana. Los caballeros la vigilan noche y día y nadie puede entrar ni salir de allí ahora". Pasa al 140.

52

Al pasar por el patíbulo de la horca, de repente oyes una risa histérica y te giras para ver a la mujer que se desliza hacia ti sobre el páramo, con las manos extendidas. Su piel está coloreada del horrible verde grisáceo de la descomposición y le falta la mitad de su cara, como si algo se la hubiera comido. Tiene trenzas de algas anudadas en su pelo húmedo y sus uñas son como garras tupidas de oscura arena. Como no hay escapatoria del fantasma de la mujer ahogada, te preparas para defenderte.

Prueba tu suerte. Si eres afortunado, desenvainas la espada a tiempo (pasa al 32). Si no lo eres, todavía estás tirando de tu arma de su vaina espectral cuando el fantasma te ataca. Pasa al 32 para luchar contra ella de todos modos, pero pierdes automáticamente la primera Ronda de Ataque.

53

Pasando por delante de la enorme bestia, te paras ante el escudo espejado. Si todavía tienes una forma física, puedes llevarlo contigo. (Añade el *Escudo del Alma* a tu Hoja de Aventura y añade 1 a tu puntuación de DESTREZA, incluso si esto la hace superar su nivel Inicial). Si estás en tu forma etérea, no hay nada que puedas hacer, excepto salir de la cámara de nuevo. Si tomas el escudo o no, al final abandonas la celda del Perro de la Luna (pasa al **182**).

54

Hablando en una lengua oscura que no entiendes, Madre Toadsfoot hace su hechizo. Inmediatamente sientes el poder que fluye a través de tu cuerpo, a pesar de que no tienes cuerpo del que hablar. Restaura tus puntuaciones de DESTREZA y RESISTENCIA a sus niveles Iniciales y añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD. Toma nota del número de esta sección en tu Hoja de Aventura y luego lanza un dado. Con un número del 1-3, pasa al **230**; con un número del 4-6, pasa al **263**.

“Ahora llegamos a la cuestión del pago", dice la vieja, sonriendo horriblemente, sus dientes torcidos parecen una hilera de lápidas rotas. "Debes matar lo que es más querido para ti, la próxima vez que te lo encuentres, ya sea hombre o humilde animal, o sufrir las consecuencias".

"¡Maldita seas, bruja!", jadeas conmocionado y horrorizado. "¿Qué has hecho?".

"La fuerza vital de otro para ti. ¡Lo justo, es lo justo! Tiene que venir de alguna parte. La naturaleza verá que la deuda está pagada, de una forma u otra”.

Tienes la sensación de que la bruja te ha maldecido en lugar de ayudarte. (Añade la frase clave '*El Negocio del Idiota*' en tu Hoja de Aventura y resta 2 puntos a tu marcador de SUERTE.) Si deseas atacar a la vieja bruja en tu furia, pasa al **356**. Si prefieres abandonar este lugar tan rápidamente como puedas, antes de que un mayor mal pueda sucederte, pasa al **9**.

55

Rápidamente te mueves de izquierda a derecha, hacia atrás y hacia delante para confundir a la construcción mágica, gradualmente atraes al guardián de la garita de guardia lejos de la arcada. Es entonces cuando haces tu movimiento. *Prueba tu Destreza*. Si tienes éxito, pasa al **337**. Si fallas, pasa al **240**.

56*

Un poco más a lo largo del pasillo llegas a otra puerta, esta vez a tu izquierda. Sin embargo, esta está hecha de la misma madera negra que la Puerta Espiritual que primero te impidió entrar en la Fortaleza y tiene los mismos símbolos arcanos grabados en ella en plata. A menos que todavía tengas una forma física, y sepas qué hacer, no podrás pasar más allá de esta puerta. Cuando estés listo para continuar por el pasadizo, pasa al **436**.

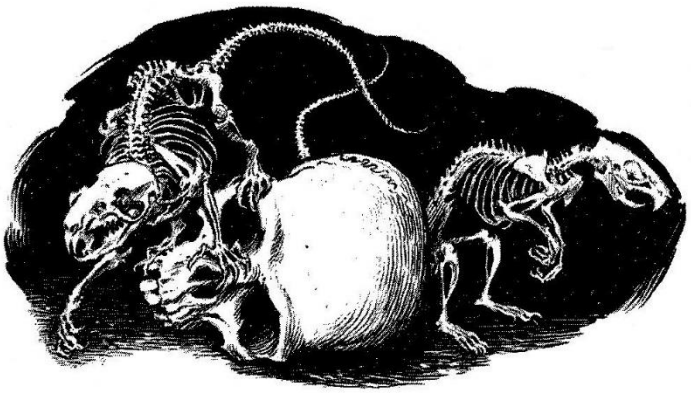
57

"Creo que sí", responde Cador. "Aunque hace algunas semanas que no la veo con mis propios ojos. Ella nunca abandona sus aposentos del Patio Interior, o eso he oído. Pasa todo el tiempo en su cámara o en la capilla del castillo. Si tu plan es liberarla de su cautiverio, hay algo que debo contarte". Pasa al 269.

58

Vuelves a aparecer en el Plano Terrenal en el centro del Patio Principal, bañado por la fría y plateada luz de la luna, mirando hacia la dominante y sombría presencia de la Fortaleza. Nunca antes te había parecido tan poco acogedora, tan diferente de tu hogar. Ahora entiendes que aquí es donde reside la fuente del malvado poder que yace dentro del Castillo de Valsinore. Y si quieres vencerlo, ahí es donde debes ir ahora.

Pero tú también oíste al Chambelán Unthank mencionar otros dos lugares que, por la forma en que estaba hablando de ellos, podrían tener la llave para derrotar ese mismo poder. Si deseas probar a viajar a uno de estos lugares, pasa al 188. Si prefieres no perder las horas que quedan antes del amanecer y deseas acercarte a la Fortaleza, pasa al 117.



59

Cuando el último de los caballeros cae al suelo, un nocivo gas negro se levanta del montón de armaduras caídas y telas negras, que es todo lo que queda de sus formas físicas. Cruzas la cámara hasta otro arco que conduce a otra escalera de caracol. Sin embargo, ésta asciende y desciende a través de la torre. Si desea subir, pasa al **166**. Si deseas bajar, pasa al **115**. Si prefieres regresar a la planta baja hasta la puerta del rastrillo, pasa al **20**.

60

Te acercas al rastrillo con temor. Si tienes la palabra clave '*Entrada*' escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al **5**. Si no, ¿cómo planeas superar el rastrillo?. Elige algo que no hayas probado ya:

Utilizar la Habilidad Especial de *Poltergeist* (si la tienes).

Pasa al **291**

Usar la Habilidad Especial de *Aparición* (si la tienes).

Pasa al **5**

Subir la escalera más allá del arco izquierdo.

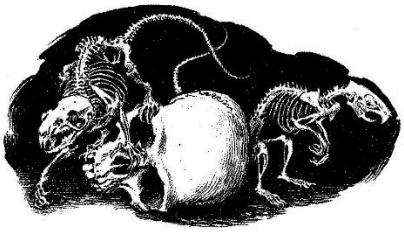
Pasa al **271**

Subir la escalera a través del arco derecho.

Pasa al **85**

Buscar otra forma de entrar en el Patio Principal.

Pasa al **393**



61

La noche cae sobre el pueblo dormido como una capa enjoyada, el viento persigue nubes negras a través del cielo, como un lobo detrás del rebaño de un pastor. Delante de ti se encuentran los edificios construidos en piedra y cabañas de paja de Sleath. Hay pocas luces visibles en las ventanas de la aldea, aunque si se pueden ver muchas ventanas iluminadas en el Castillo de Valsinore. La mayoría de los aldeanos, que trabajan predominantemente en la tierra, ya se han retirado por la noche.

El doblar de la campana del templo suena a través del frío aire de la noche, un sonido que es amortiguado por el caprichoso viento azotador. Y luego el susurro del viento se convierte en lo que sólo puede ser una voz quejumbrosa. La voz se une a otras, todas gimiendo en tormento, y se están acercando. Puedes ver una niebla fosforescente que se mueve hacia tu posición como una nube sensitiva sobre los campos que se encuentran entre ti y el pueblo. Esto no es una niebla natural. Mientras observas, angustiados rostros, con los ojos cerrados, salen de su interior.

Los sueños de preocupación de los aldeanos se han manifestado formando este monstruo de pesadilla del Mundo Espiritual. No hay nada que puedas hacer mientras la neblina sobrenatural se desliza hacia ti como el viento sobre la hierba. Y luego todo esto te rodea, envolviéndote, sofocándote, amenazándote con su

locura mientras las pesadillas de la población de Sleath se convierten en realidad manifiesta para tu propia tortura mental.

Lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **17**; Si es mayor, pasa al **105**.

62

Llegas por fin a otra cámara, en lo alto del interior de Frostfinger. Dos escaleras de caracol más conducen hacia adelante, pero el arco que conduce a la de la izquierda está bloqueado por una hoja de hielo sólido. La única manera por la que podrías ser capaz de ir más allá de esta puerta helada es si tienes la Habilidad Especial de *Aparición*. Si la tienes, y deseas seguir la escalera a la izquierda, pasa al **18**. Si no, o si deseas tomar la escalera de la derecha de todos modos, pasa al **40**.

63

"Hay muchos, déjame decirte", dice Yorrick con una expresión de resignación en su rostro. "He visto fantasmas volando en fila alrededor de las almenas las últimas tres noches y algunas sirvientas afirman haber oído una araña del tamaño de un caballo corriendo sobre el techo de su dormitorio. Pero eso no es nada comparado con lo que está sucediendo en las catacumbas. Otros espíritus me han dicho que la Reina Espectral está llevando a cabo una reunión allí abajo, protegida por sus generales zombis. Por supuesto, no querría ir allí y probarme a mí mismo, ¿sabes a qué me refiero?”. Ahora pasa al **12**.

64

"¿Quién hizo esto?" Gritas. Tu voz no suena como la tuya; se ha ganado un eco, una cualidad etérea. ¿Quién mandó que me atacaran en la carretera, cuando estaba tan cerca del final de mi épico viaje?.

El acólito, que lleva una máscara con forma de cráneo en el rostro, no te responde, pero sigue moviendo su mano sobre su bola de cristal y luego dice las palabras: "¡Vete, espíritu! ¡En el nombre de *Finisher*, te exilio de este lugar para morar en el reino de los condenados para siempre!”.

De repente sientes como si un fuerte vendaval soplara sobre los páramos, aunque no ves ninguna señal de que la hierba ondule o mueva las túnicas del Acólito de la Muerte. Y luego te sientes como si estuvieras en peligro de ser llevado, aspirado por el vórtice de este torbellino etéreo, y puedes oír gritando voces fantasmales en el viento.

Lanza dos dados. Si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **114**. Si el total es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, PASA al **136**.

Nota: **The Finisher (The Death). La Muerte**. El 'Ángel Exterminador' o la 'Parca'. Es el primer Señor del Caos. Es retratado como un poderoso gigante negro que maneja un hacha forjada con el metal de la noche, en muchos lugares es conocido como el 'Segador de Almas'. Los nómadas del desierto de Scythera en Khul lo conocen como 'Krsh', el sonido del último aliento de un hombre. Es hermano de los gemelos *Enfermedad* y *Decadencia*. Su símbolo es el cráneo y su color sagrado es el negro.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Death

65

Y en un abrir y cerrar de ojos, te vuelves invisible a la vista humana. A medida que te deslizas entre los malabaristas y los devoradores de fuego, el Chambelán Unthank de repente se pone de pie y, golpeando el suelo con la punta metálica de su bastón se hace el silencio, levanta su copa y anuncia: "¡Por los amigos ausentes!". Nadie responde a su grito de brindis.

Invisible como eres, puedes acercarte a cualquier persona que quieras y escuchar sus conversaciones u observarlas para averiguar lo que está pasando aquí. ¿Qué harás?:

Acercarte a tu hermana. Pasa al **37**

Aproximarte al Chambelán Unthank. Pasa al **16**

Acercarte a Blondel el Bardo. Pasa al **130**

Moverte entre los acróbatas y los mimos. Pasa al **227**

66

Al entrar en las perreras puedes escuchar a los perros encadenados dentro gimiendo de miedo. Sabuesos y perros de caza enjutos se encogen ante tu presencia fantasmal o comienzan a ladrar ferozmente, pero sabes que ninguno de ellos puede hacerte daño. Sin embargo, sus ladridos pueden alertar de tu presencia a otros dentro del castillo. (Añade la palabra clave '*Ladrido*' a tu Hoja de Aventura).

Pero uno de esos animales presentes no tiembla y ni se queja de tu presencia, sino que corre hacia ti, ladrando de alegría y meneando la cola. Es tu propio perro de caza, Korzen, tu fiel compañero al que no has visto desde hace tres años, desde que lo dejaste para que cuidara de tu hermana Oriana y del castillo.

Si tienes la frase '*El Negocio del Idiota*' anotada en tu Hoja de Aventura, pasa al **23**; Si no, pasa al **43**.

67

De repente, la puerta de la cabaña se abre por una flacucha anciana con un traje negro y con unas greñas de alborotado pelo blanco que sale de su cabeza.

"¿Quién eres? ¿Quién está ahí?", pregunta ella, mirando hacia la noche a través de sus ojos cubiertos de cataratas. "Vamos, habla, sé que estás ahí. ¡Puedo olerte!" Ella está totalmente ciega.

La expresión en su rostro, de repente, se convierte en un espantoso miedo y levanta sus manos huesudas listas para defenderse. "¡Eres uno de ellos, mierda!". Dice lamentándose. "Así que tu amo te ha enviado a acabar conmigo de una vez. Bueno, eso ya lo veremos".

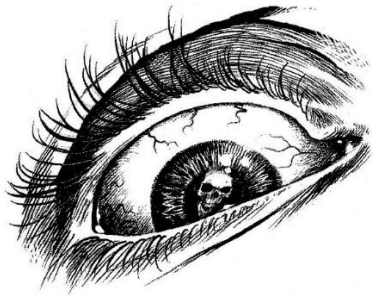
La anciana mueve las manos a través del aire delante de ella como si se preparara para lanzar un hechizo. Si quieres empuñar tu espada fantasmal dispuesto a defenderte, pasa al **356**. Si prefieres hablar, dile a la anciana mujer que no quieres hacerle ningún daño, y pasa al **399**.

68

Tan pronto como las esporas del hongo devorador de metales tocan la oxidada y manchada de sangre Puerta del Demonio, estas se ponen a trabajar. La Puerta del Demonio se desmorona, dejando nada más que un polvo de óxido rojo, con un débil grito de desvanecimiento: "¡Caaaarne!", dejándote libre para continuar tu camino. Borra la *Plaga del Hierro* de tu Hoja de Aventura, recuperas 1 punto de SUERTE y pasa al **243**.

69

De repente una cola ósea sale de la nada y te azota en los pies. (Si todavía posees un cuerpo físico pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Ahora no tienes más remedio que luchar contra lo que sea que se está formando aquí. Pasa al **110**.



70

Entonces la voz vuelve de nuevo.

"Ninguna coraza, escudo o yelmo blindado,
pueden defenderse de mi hoja.
Príncipe y mendigo, caballero y criada,
todos me enfrentan al final.
Ningún arma forjada, puede abatirme,
ninguna flecha, espada o lanza.
Rey y sirviente, rico y pobre,
se unirán a mí en mi baile.
¿Quién soy?"

Si crees que conoces la respuesta a este enigma, conviértelo en un número usando el código A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. En inglés, suma los números y pasa a esa sección. En castellano (usa la misma tabla que para el inglés), suma los números, divide la suma total entre 2

y después resta 3 al resultado de la división y, por último pasa a esa sección. Si no sabes la respuesta, o si el párrafo al que te dirige no tiene sentido, entonces pasa al 372.

Código de letras en inglés:

A = 01	G = 07	M = 13	S = 19	Y = 25
B = 02	H = 08	N = 14	T = 20	Z = 26
C = 03	I = 09	O = 15	U = 21	
D = 04	J = 10	P = 16	V = 22	
E = 05	K = 11	Q = 17	W = 23	
F = 06	L = 12	R = 18	X = 24	

71

Con valentía te lanzas hacia el Golem y lanzas un golpe rotundo contra él. Pero para tu horror, tu espada etérea ni siquiera deja una marca en su caparazón de hierro. La magia que alimenta al arcano autómata es resistente a tus propios poderes paranormales. El Golem Infernal se desquita con todas sus fuerzas. Desafortunadamente, la construcción mágica es perfectamente capaz de hacerte daño. Tira un dado, divide el número por 2 y (redondea las fracciones hacia arriba) deduce este número de tu puntuación de RESISTENCIA. Si esto ha llevado tu puntuación de RESISTENCIA a cero, o debajo, escribe el número *278* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100. Si no, pasa al 278.

72

La pequeña habitación a la que entras parece haber sido una celda de la prisión, y te preguntas por qué no estaba cerrada. Pero en este caso su ocupante no va a salir corriendo a ninguna parte; colgando de la pared opuesta por extensas cadenas oxidadas, está el esqueleto de un hombre. Rápidamente examinas el esqueleto, pero no muestra signos de volver a la vida y,

ciertamente, no tiene nada de valor para ti. Es cuando te estás girando para dejar la celda cuando te das cuenta del sonido hueco del hueso golpeando en la madera y la piedra. Y entonces las ves. Se parecen a arañas, grandes arañas, pero en lugar de tener cuerpos blandos y peludos están cubiertas con una armadura ósea, como los cangrejos. Tres de estos extraños arácnidos no-muertos han atravesado un agujero en el techo de la celda y ahora están escabulléndose por la puerta, impidiéndote salir de nuevo. Si quieres salir de esta celda vas a tener que luchar contra todas ellas a la vez.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primera ARAÑA DE HUESO	7	6
Segunda ARAÑA DE HUESO	6	6
Tercera ARAÑA DE HUESO	6	5

Si logras derrotar a todos tus adversarios, podrás salir de la celda y continuar con tu camino (pasa al **255**). Si tu forma de espíritu llegara a 'morir' durante tu lucha contra las arañas de hueso, escribe el número *255* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

73

Hay un destello de luz cegadora y oscuridad y luego el rugido del viento te asalta los oídos otra vez. Sientes que estás siendo succionado violentamente hacia atrás, lejos del purgatorio en el que has estado languideciendo, de vuelta al reino de los mortales.

De repente todo está quieto y tranquilo una vez más. Miras a tu alrededor con aturdida incredulidad. De hecho, estás de vuelta en la tierra de los vivos, aunque todavía estás en forma espectral, pero al menos has

vuelto. Se te ha dado otra oportunidad y, más que eso, te sientes re-energizado. Devuelve tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE a sus niveles iniciales, y añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD. También anota la palabra clave '*Juicio*' a tu Hoja de Aventura.

Ahora ve a la sección con el número que escribiste antes de ser desterrado a las fronteras de las Tierras de los Muertos.

74

Si vas a ir tras el Chambelán Unthank y tu hermana, vas a tener que pasar por sus guardaespaldas, los Caballeros del Pavor, en primer lugar. Lucha con ambos conjuntamente.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer CABALLERO DEL PAVOR	9	8
Segundo CABALLERO DEL PAVOR	8	8

Los caballeros están armados con espadas imbuidas de poder nigromántico. Si uno de los caballeros te hiere, tira un dado; si sacas de 5-6 la hoja maldita te causará 3 puntos de daño a tu RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. Si los Caballeros del Pavor te vencen, escribe el número *394* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si tú logras derrotarlos a ambos, pasa al **394**.

75

Mirando hacia arriba, a la silueta dentada y afilada de las almenas por encima de ti, te imaginas rompiendo la atracción de la gravedad y dejando que el viento ascendente te lleve sobre ellas. Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, pasa al **94**. Si no, lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, entonces *Prueba tu Suerte*; Si tienes suerte, escribe el número *94* en tu Hoja de Aventura y pasa al **293**. Si fallas en cualquiera de los dos intentos, no puedes desafiar a la gravedad, ni siquiera en tu forma espectral, por lo que debes recurrir a encontrar otra forma de entrar en el castillo. ¿Tratarás de entrar a través de la salida de alcantarillado (pasa al **36**) o prefieres acercarte a los guardias en la puerta principal (pasa al **242**)?

76

La bruja se sienta a un lado de la mesa y te invita a sentarte frente a ella. Entonces comienza su conjuración, sus ojos se vuelven cuando ella llama al espíritu familiar por su nombre. “Vamos, Pyewackit, ven con madre”.

La temperatura en la choza cae de repente, formándose escarcha en el interior de las ventanas. Mientras observas horrorizado, algo se manifiesta en el aire entre tú y la bruja. Tiene el cuerpo como el de un mono, sólo que está cubierto con el plumaje iridiscente azul y verde de un loro, tiene las piernas juntas hacia atrás como las de un gallo y la cara de un demonio. Se queda suspendido inmóvil ante ti, con una cruel y terrible mueca de desprecio dibujada en su feo rostro.

“Pyewackit, contéstame, ¿quién es el responsable de este asesinato?”.

Su espíritu familiar se retuerce como si estuviera sufriendo, lloriqueando como un niño.

“¿Por qué no me respondes?”, pregunta Madre Toadsfoot.

“Otro me da órdenes”, gruñe Pyewackit entre dientes apretados.

"¡Dime!". Grita la bruja. “¡Contesta a tu madre!”. El demonio emite algo inteligible en alguna lengua del mundo inferior, incapaz de resistir más a su señora.

"No trates de engañarme, demonio", grita la bruja ante su familiar.

“¡No me preguntes más!”, grita el diablillo, su forma antinatural se contorsiona de dolor, y su rostro es un cuadro de agonía. “El Señor de las Sombras viene”.

Ante tus ojos, las plumas del demonio se tornan del color de la sangre y su piel se oscurece.

“¡No me des más órdenes!”, gruñe con una voz mucho más profunda, golpeando de repente a la bruja con las garras tan afiladas como cuchillas.

Dando un débil grito de dolor, la anciana hunde su cara sobre la mesa, mientras su sangre se derrama de una salvaje herida en su cuello. Entonces su espíritu

familiar se vuelve hacia ti y gruñe: "¡Ahora tú morirás una segunda vez!".

Desenvainando rápidamente tu espada fantasmal, te preparas para defenderte de las garras demoníacas del familiar.

PYEWACKIT DESTREZA 7 RESISTENCIA 6

Si el familiar de Madre Toadsfoot te da una segunda muerte, escribe el número *9* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras derrotar al demonio desatado, pasa al **9**.

***Nota*: Familiar**. Es un demonio que supuestamente atiende y obedece a una bruja, a menudo se dice que asume la forma de un animal.

77

Cerrando de nuevo la puerta, continúas tu camino. Podrías haber intentado ayudar al miserable Yago; abandonándolo a su suerte has cometido un acto monstruoso. Pierdes 1 punto de SUERTE y pasa al **416**.

78

Los Vientos de la Muerte te atraen sobre el terreno desolado y accidentado hacia el borde de un abismo poderoso que divide el paisaje marcado de cicatrices. A lo lejos, a la sombra de las estridentes nubes de tormenta se puede ver una puerta arqueada, hecha de bloques monolíticos de obsidiana. Una avenida de piedras en pie, forman una adecuada procesión que finalmente conduce al pórtico. Te sientes inexorablemente atraído hacia él, pero no puedes sacudirte la sensación de que si pasas más allá de ese

arco de piedra, entonces no habrá marcha atrás. Comienzas a ir contra tu destino; tú tienes asuntos por acabar en el reino de los mortales. No irás voluntariamente a las Tierras de los Muertos sabiendo que tu asesino aún no ha sido llevado ante la justicia en el mundo de arriba. Tira dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, añade la palabra clave '*Devorador*' a tu Hoja de Aventura y pasa al **46**. Si es mayor, pasa al **327**.

79

El Barón Sanguinario salta de la parte de atrás de su caballo, dejando a su corcel pateando en el suelo con impaciencia. "¡Hasta la muerte!", grita mientras empuña su propia espada espectral y los dos os lanzáis al combate.

BARON SANGUINARIO	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Pronto descubrirás que la propia hoja etérea del Barón puede hacerte daño tan fácilmente como tu espada fantasmal corta a tus enemigos. Si el Señor de la Cacería Salvaje te mata, escribe el número *290* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si eres tú quien gana el duelo, pasa al **129**.

80

Contra todas las probabilidades, has logrado atravesar la santa guarda con la que el padre Umberto se había bendecido para protegerse de las maquinaciones de los espíritus no-muertos, y tomas el control de su cuerpo. (Añade la palabra clave '*Anfitrión*' a tu Hoja de Aventura).

Anota las puntuaciones actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma espiritual, para usarlas más adelante, en tu Hoja de Aventura. Mientras que estés usando la forma física del padre Umberto, debes utilizar sus estadísticas que son las siguientes: DESTREZA 10, RESISTENCIA 19.

Si eres herido en combate puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA. Increíblemente te las arreglas para encontrar comida suficiente para 2 provisiones. El padre Umberto se ve muy diferente a cómo estaba cuando te encontraste con él por primera vez. Ahora lleva un reluciente pectoral dorado, mientras que en su mano sostiene un pesado martillo de guerra. Si logras acertar con éxito un golpe contra un oponente con el martillo de guerra, tira un dado; con un resultado de 3-6 causará 3 puntos de daño a la RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. (Anota esto en tu Hoja de Aventura).

Ahora también conoces lo que el Padre Umberto sabe, y eso incluye un poderoso conjuro de oración para desterrar espíritus no-muertos. (Añade también la Habilidad Especial de *Desterrar Espíritus* a tu Hoja de Aventura).

Si la puntuación de RESISTENCIA del sacerdote-guerrero se reduce a 2 puntos o menos, este será golpeado y caerá sin sentido y te verás obligado a abandonar su cuerpo inerte. Afortunadamente, puedes seguir luchando en tu forma fantasmal, usando las estadísticas que se te ha dicho que anotases antes. Ahora pasa al **429**.

81

Al verte, una doncella del servicio da un grito enloquecedor, y entonces todo el mundo se gira para mirar en tu dirección. Mientras la gente aterrorizada huye delante de ti, dos hombres juntos en una esquina saltan a sus pies, con sombrías expresiones de placer en sus rostros. El primero está completamente vestido de negro, con un sombrero de ala ancha en la cabeza y una capa de terciopelo alrededor de los hombros. Él también está engalanado con todo tipo de amuletos y está sosteniendo un estoque plateado finamente forjado, con empuñadura de cesta, en una mano enguantada de negro. Su compañero parece nada menos que un matón. La nariz del pícaro se ha roto obviamente en más de una ocasión, el tatuaje de una tela de araña cubre por completo un lado de su cabeza afeitada - aunque tiene una barba espesa - y un artilugio que parece una trampa de osos de plata cuelga de su cintura por una cadena.

"No temáis, buena gente de Sleath", dice el hombre vestido de negro dirigiéndose a la clientela de la taberna. "¡Os libraré de vuestra plaga de fantasmas empezando por éste, o no me llamo Josef Van Richten, cazador de fantasmas extraordinario!". Avanza hacia ti, adoptando la postura de un esgrimista y grita: "Streng, conmigo. Ahora te tenemos, maldito demonio". No tienes otra opción que empuñar tu propia espada fantasmal para defenderte.

	DESTREZA	RESISTENCIA
JOSEF VAN RICHTEN	10	9
STRENG	8	8

El cazador de fantasmas y su secuaz te atacan a la vez, usando armas de plata diseñadas para dañar a criaturas

no muertas, como tú. Si ambos, Van Richten y Streng, te hirieran en dos Rondas de Ataque consecutivas, pasa al 208. Si mueres por segunda vez en esta batalla, escribe el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100. Sin embargo, si logras vencer a ambos oponentes, pasa al 248.

82

Subes más y más alto. No tienes idea de cuánto tiempo ha pasado, pero debe ser por lo menos media hora. Justo cuando te estás preguntando si esta escalera nunca terminará, emerges en otra cámara congelada para ser recibido por largo y bajo silbido. Hace mucho frío. De pie delante de ti, en el corazón de su guarida, rodeado por los huesos congelados de sus víctimas anteriores, hay una criatura grotesca. Tiene un estómago verde e hinchado, como el de algún sapo monstruoso, y una cabeza horriblemente deformada apoyada sobre un flácido cuello. Su amplia boca circular está llena de dientes puntiagudos y rodeados de gruesos labios morados. Pero son sus garras extendidas y de forma de hoz las que le dan a este monstruo su nombre. Hay algo de otro mundo sobre esta Garra Fría en particular, que te da la impresión de que estás en peligro tanto como cualquier criatura viva lo estaría. De hecho la maldad fría que es exudada por esta criatura comienza a afectarte, aunque tú seas un fantasma. Tira dos dados y si el total es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD debes reducir tu Fuerza de Ataque en 1 punto en la batalla por venir. ¡Ahora lucha!

GARRA FRIA	DESTREZA 10	RESISTENCIA 11

Si el Garra Fría acaba contigo, escribe el número *40* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100. Si tú eres el que gana, cruzas la cámara infernalmente fría y te detienes ante

un par de escaleras de piedra heladas, las cuales continúan ascendiendo más lejos, hacia arriba en la torre. ¿Vas a tomar la escalera de la izquierda (pasa al 40) o la de la derecha (pasa al 62)?

83

"Primero fue la Fortaleza", explica Cador. "A nadie se le permitía entrar, aparte de a él. Dijo que él pasaba todo su tiempo en los archivos del castillo, buscando algo, pero no sé qué. No pudimos verlo durante días, pero aparte de eso, la vida en el castillo continuó casi como siempre. Pero entonces comenzaron a circular los rumores de que estaba tramando algo allí - algún tipo de máquina o artilugio - pero de nuevo nadie sabía qué era exactamente".

"Entonces, como dije, hace poco más de un año, una noche, en medio de una terrible tormenta, trece caballeros aparecieron en las puertas, buscando refugio. Unthank los invitó a entrar y nunca se fueron. Fuimos desterrados del Patio Interior y los caballeros se pusieron a custodiar la Barbacana. Y tienen algo ahí bajo llave, algo en lo que Unthank no quiere que nadie más ponga sus manos".

“Lo que sí sé es que los acontecimientos se han ido acumulando en algo, algo grande, y sea lo que sea, va a pasar esta misma noche. Estoy seguro de ello. Como resultado, hay algo más que debo transmitirte". Pasa al 269.

84

"¿Quién mandó que me atacaran en el camino, tan cerca de mi casa?”, preguntas con una voz que no se parece en nada a la tuya, habiendo adquirido una cualidad etérea y resonante. "¿Quién ordenó mi asesinato?".

El acólito con la máscara de cráneo no te responde, pero sigue moviendo su mano sobre su bola de cristal y luego dice las palabras: "¡Vete, espíritu! ¡En el nombre de *Finisher*, te exilio de este lugar para morar en el reino de los condenados para siempre!”.

De repente sientes como si un fuerte vendaval soplara sobre los páramos, aunque no ves ninguna señal de que

la hierba ondule o mueva las túnicas del Acólito de la Muerte. Y luego te sientes como si estuvieras en peligro de ser llevado, aspirado por el vórtice de este torbellino etéreo, y puedes oír gritando voces fantasmales en el viento.

Lanza dos dados y resta 3 de la suma que salga. Si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **114**. Si el total es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **136**.

Nota: **The Finisher**. **La Muerte**. El 'Ángel Exterminador' o la 'Parca'. Es el primer Señor del Caos. Es retratado como un poderoso gigante negro que maneja un hacha forjada con el metal de la noche, en muchos lugares es conocido como el 'Segador de Almas'. Los nómadas del desierto de Scythera en Khul lo conocen como 'Krsh', el sonido del último aliento de un hombre. Es hermano de los gemelos *Enfermedad* y *Decadencia*. Su símbolo es el cráneo y su color sagrado es el negro.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Death

85

Al ascender por la escalera de caracol entras en la sala de guardia de la Barbacana, ubicada en el primer piso. Y hay tres guardias que están esperándote dentro, tres más de los temidos Caballeros del Pavor que conociste guardando el rastrillo. Silenciosamente, los guerreros no-muertos desenvainan sus armas malditas y te rodean, bloqueando una posible huida. Limitado por las

paredes de la sala de guardia debes luchar contra estos Caballeros del Pavor de dos en dos.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer CABALLERO	8	8
Segundo CABALLERO	8	9
Tercer CABALLERO	9	8

Si un caballero te hiere, tira un dado; si sacas de 5-6 la hoja maldita del caballero te causará 3 puntos de daño a tu RESISTENCIA. Si tu batalla con los caballeros termina mal para ti, escribe el número *20* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras derrotarlos a todos, pasa al **59**.

86

Entras en lo que parece ser la cámara de un alquimista. Los bancos y mesas están cubiertos con toda clase de alambiques de vidrio, crisoles, jarras de compuestos en polvo y frascos de líquidos de color curioso. Incluso hay un cocodrilo relleno suspendido del techo. Sin embargo, una cosa llama tu atención más que cualquier otra. Es un espléndido frasco que parece estar hecho de vidrio negro, o que su contenido es de color negro. Está sellado con un tapón de cierre y grabado en el cristal están las palabras 'Aceite de Medianoche'. Nada más te interesa tanto como esto, así que si quieres tomar el frasco contigo cuando salgas, anota el *Aceite de Medianoche* en tu Hoja de Aventura, y luego pasa al **436**.

87

"Bueno, está Aramanthus, antiguo mago de la corte, aunque tendrás que bajar a las catacumbas para encontrarlo. Hay un conjunto de escalones en la capilla

que conduce a los túneles de la tumba, pero se rumorea que también se puede entrar por el castillo, aunque esto no lo sé por mí mismo". Ahora pasa al 12.

88

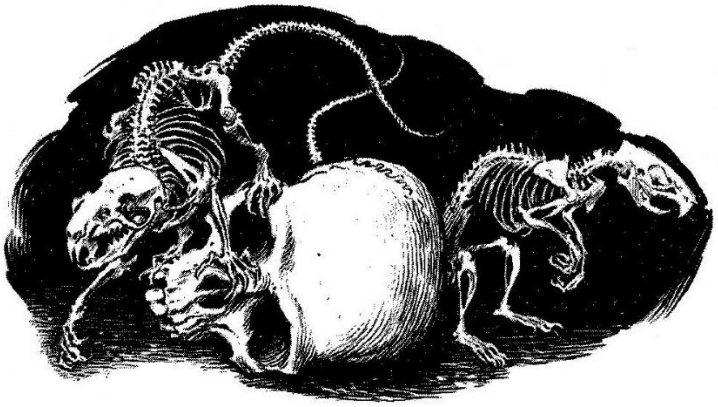
Y así te encuentras en las profundas catacumbas del castillo. Es dentro de estos húmedos túneles donde los primeros fundadores del Castillo de Valsinore yacen reposando, desde que les llegó su hora del descanso eterno. El resplandor sobrenatural que emana de tu propia presencia etérea ilumina el camino hacia adelante, llegando por fin a una encrucijada. Puedes ver que el pasillo delante de ti, y otro a tu izquierda, terminan ambos en unas puertas que parecen muy sólidas. El túnel a tu derecha continúa extendiéndose más lejos en la oscuridad sin señal ninguna de acabarse. ¿Por qué camino quieres continuar?:

Sigues recto. Pasa al 10

De cabeza a la izquierda. Pasa al 235

Sigues el pasillo a tu derecha. Pasa al 109

Dejas las catacumbas y regresas al Patio Principal. Pasa al 445



89

"¡Eres tú!", exclama el Capitán Cador en señal de alivio, y su tenso cuerpo se relaja repentinamente de alivio. "¡Has regresado!".

"Sí", respondes, "para vengar mi asesinato". Le cuentas todo lo que te ha sucedido desde que fuiste atacado en los páramos al lado de las Nueve Doncellas, y concluyes diciendo: "Y creo que encontraré las respuestas que busco aquí dentro, en Valsinore".

Cador a su vez te dice que sus guardias ya no están autorizados a patrullar más allá de la zona exterior, el Chambelán Unthank aparentemente ha invitado a una misteriosa orden de caballeros para hacerse cargo de esos deberes desde hace aproximadamente un año. "Así que...", concluye, "¿cómo puedo ayudarte?".

“¿Qué quieres de mí?”.

“Información”, es tu simple respuesta.

“¿Qué quieres saber?”.

¿Le preguntarás a Cador si tu hermana, Lady Oriana, está a salvo (pasa al 57), sobre los cambios que el Chambelán Unthank ha hecho en tu ausencia (pasa al 83), o sobre dónde podrías encontrar otros aliados dentro del castillo (pasa al 189)?

90

Eres capaz de pasar a través de objetos sólidos, como paredes y puertas, como si no estuvieran allí en absoluto. Anota la Habilidad Especial de *Aparición* en tu Hoja de Aventura y ve al párrafo con el mismo número que el que se te dio instrucciones de anotar en la sección anterior.

91

Después de haber superado a su zombi verdugo, Unthank ha tenido un cambio de planes. "¡Detrás de mí!", le oyes gritar mientras desciende de la plataforma, arrastrando a Oriana tras él. "Tengo algo más en mente para esta", le dice el chambelán a sus caballeros.

Con el zombi muerto a tus pies, sales tras el Chambelán Unthank mientras arrastra a Oriana a través del arco y hacia el puente que se dirige a la Fortaleza. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, pasa al **394**. Si no tienes suerte, pasa al **74**.

92

Pasas por delante de la mujer y contemplas el esqueleto colgando de la horca. Gracias al servicio del viento y de la lluvia, a las aves carroñeras y a la putrefacción, el rostro del villano colgado no es más que el rostro ennegrecido por el moho de una calavera, aunque tiene los caninos notablemente alargados. Un medallón con la imagen de la cabeza de un lobo cuelga sobre el cuello del cadáver en una cadena de hierro oxidado, y te das cuenta de que las uñas del cadáver tienen la apariencia de garras animales. Te preguntas qué crímenes cometió el villano para colgarle y colocarle tal objeto a la vista de todos.

El repentino grito de risa de la mujer te sorprende por completo. Rápidamente te giras para verla precipitarse hacia ti sobre el páramo, con una horripilante mirada en su cara parcialmente descompuesta. Un cangrejo se arrastra a través de un agujero en la hinchada mejilla de la mujer ahogada, mientras las enmarañadas algas salen de su cabeza. Cuando estás al alcance de su mano, te ataca con las uñas rotas cubiertas de fina arena. Pasa al 32, dónde te ves obligado a luchar contra ella, pero como te has visto sorprendido por el fantasma, pierdes automáticamente la primera Ronda de Ataque.

93

Puedes sentir la implacable furia volcánica del Golem que emana de él en ondas. ¿Cómo vas a superar un obstáculo tan impresionante como este? ¿Qué harás?:

Atacar al Golem del Fuego Infernal. Pasa al 71

Tratar de pasar esquivándolo. Pasa al 55

Usar la Habilidad Especial de *Sombra* (si la tienes). Pasa al 33

Usar la Habilidad Especial de *Espíritu* (si la tienes). Pasa al 312

94

Y entonces te ves subiendo alto en el cielo, planeando sobre las almenas y disfrutando de una espectacular vista de pájaro del castillo. Nunca antes habías visto Valsinore de este modo. Justo debajo de ti se encuentra la zona exterior del castillo, el Patio de Armas, que contiene los establos, las perreras, la forja del herrero y los cuarteles de los guardias. Más allá de una segunda puerta amurallada de entrada, que es la Barbacana, se encuentra el más densamente defendido Patio Interior o

Patio Principal, que contiene las cocinas, el salón de fiestas, la capilla y el cementerio, debajo del cual se encuentran las extensas catacumbas del antiguo castillo. Y luego, sobre el foso natural formado por el mar, levantándose sobre un espolón de negra roca, la indomable Fortaleza del castillo, con su imponente Torre del Homenaje. Te das cuenta de que aunque puedes ver luces parpadeando en otros lugares del castillo, el torreón está en total oscuridad, es algo que no esperabas ver en absoluto y una visión que te llena de pavor.

Ahora que estás en el aire, ¿quieres continuar volando sobre el castillo hacia la Fortaleza para investigar más (pasa al **125**), o preferirías descender al suelo y aterrizar abajo en la zona externa del Patio de Armas (pasa al **414**)?

95

Al entrar en el salón de celebraciones del castillo te ves sorprendido por los ruidos de la jarana. Una tropa viajera de saltimbanquis, acróbatas, malabaristas, devoradores de fuego y mimos, están haciendo todo lo posible para conseguir que los presentes se diviertan y disfruten de la celebración, pero no parece estar funcionando.

La mesa principal cruje bajo el peso de los alimentos dispuestos sobre ella. Hay de todo, desde cochinillo, pavo real, codornices a jamones a la miel, y todo tipo de bebidas para acompañarlos. Es una verdadera fiesta, pero a pesar de las grandes cantidades de comida que se exhiben, nadie parece particularmente interesado en consumir nada de lo allí expuesto.

Sentado a la mesa está el Chambelán Unthank, que está observando a los actores circenses y a los acróbatas con una mirada de desdén en su rostro mientras que al lado de él se sienta tu hermana, Lady Oriana, que mira fijamente, infeliz, a un plato de dulces sin tocar. En un rincón más cercano del salón, Blondel el Bardo está tocando de mala gana una melodía con la lira que sostiene en su regazo.

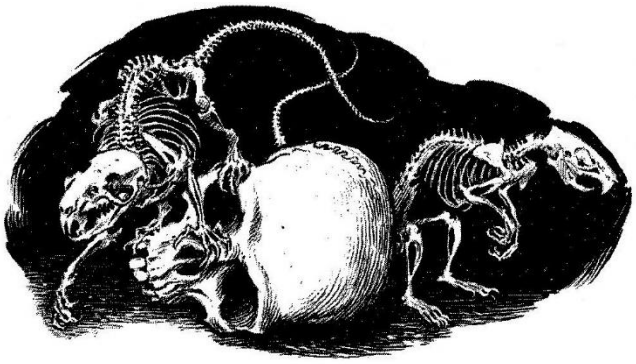
Si quieres revelarte, en toda tu gloria fantasmal, a los presentes, pasa al **348**. Si prefieres permanecer desapercibido y tienes la Habilidad Especial de *Sombra*, pasa al **65**. Si no tienes esta habilidad, lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, *Prueba tu Destreza*; si superas esta prueba, escribe el número *65* en tu Hoja de Aventura y pasa al **230**. Si fallas en cualquiera de las tiradas, pasa al **348**.

96

El caballo relincha y hace que sus pezuñas se estrellen contra el suelo justo delante de ti, prendiendo la paja de la cuadra en un fuego que, arde con una llama verde etérea. Una vez más, estás luchando por el destino de tu alma inmortal.

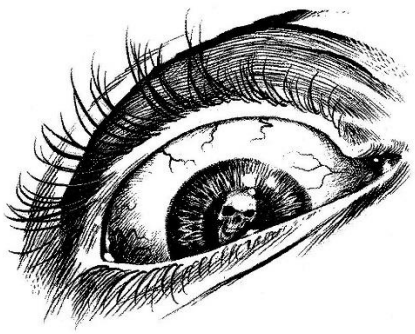
CORCEL FASTASMA DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Si el espíritu demente del animal te destruye, anota el número *434* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si derrotas al Corcel Fantasma, una búsqueda rápida revela que no hay nada más que te sea útil aquí y así abandonas los establos embrujados. (Recuperas hasta 4 puntos de RESISTENCIA y pasa al **434**.)



97

Pasas a través de los tablones de madera que forman la puerta y entras en la ruidosa e iluminada posada de 'El Canto del Gallo'. De repente te das cuenta de que has entrado directamente en una taberna llena de gente, caminando a través de la puerta. Si eres feliz por dejar que la gente te vea, pasa al **81**. Si no, y tienes la Habilidad Especial de *Sombra*, pasa al **299**; de lo contrario, en este instante, desearías no estar aquí. Lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, *Prueba tu Destreza*; si tienes éxito, escribe el número *299* en tu Hoja de Aventura y pasa al **230**. Si fallas en cualquiera de las dos tiradas de dados, pasa al **81**.



98

"¿Ese villano?", brama el Vigilante, y su grito de rabia resuena a través del desolado yermo con toda la fuerza de un deslizamiento de tierra, haciendo que los lejanos peñascos se separen y las rocas caigan de sus irregulares picos. "Nosotros lo conocemos bien", continúa el espectro. "Ha engañado a la muerte durante demasiado tiempo. Su viaje a este lugar se ha demorado ya bastante; su vida debió haber acabado hace mucho tiempo".

El Vigilante vuelve a buscar dentro de su capa y esta vez saca otro contador de vida. Puedes ver que el goteo de la arena que cae del bulbo cristalino superior al fondo está detenido, como si se congelara el tiempo.

"Ha firmado pactos con poderes más oscuros, con su propia sangre, para poder vivir más allá de un lapso natural de setenta años, la vida media de un hombre. Pero se acerca el momento en que tendrá que cumplir con las promesas que hizo hace tanto tiempo. Toma esto", dice el Vigilante, entregándote el reloj de arena negro.

Automáticamente extiendes una mano y lo tomas, y para tu asombro descubres que el objeto se puede manejar. (Añade el *Reloj de Arena Negro* a tu Hoja de Aventura).

"Sabrás cuándo es el momento adecuado para usarlo", te dice el Vigilante. “Y recuerda que un necio es un necio, pero el mejor amigo de un hombre puede ser su mejor aliado”.

Ahora pasa al 73.

99

Sleath está tranquilo, pero hay un lugar que muestra poca señal de que alguien se vaya a la cama todavía, y es la posada 'El Canto del Gallo' que se encuentra en el extremo norte de la plaza del pueblo. Un cálido resplandor anaranjado exuda de sus ventanas mientras que los sonidos de la jarana se pueden oír procedentes de su interior.

En el borde sur de la plaza se encuentra el santuario descuidado que se construyó alrededor de la tumba de un antiguo Paladín del Bien, ahora tristemente olvidado. En el lado oriental, donde las viviendas son escasas y distantes entre sí, se ha colocado una llamativa carpa sobre una parcela cubierta de hierba y matorral. La lona de medianoche azul ha sido bordada con estrellas de lentejuelas de plata, lunas crecientes y otros símbolos astrológicos más exóticos. Una pancarta cuelga fuera y se puede leer: "Madame Zelda - Señora del Misterio".

Hay otro lugar en particular que te llama la atención y es la gran casa del burgomaestre en el lado oeste de la plaza. No puedes ver nada de luz en ninguna de sus ventanas, pero puedes sentir el encanto y la atracción del lugar en el fondo de tus huesos - ¡al menos si los tuvieras!. Tal vez el Burgomaestre Jurgen pueda ayudarte a hacer algún progreso en tu búsqueda de respuestas. ¿Qué quieres hacer ahora?:

Visitar la posada ‘El Canto del Gallo’. Pasa al 118

Explorar el santuario. Pasa al 229

Investigar la tienda de Madame Zelda. Pasa al 368

Acercarte a la casa del burgomaestre. Pasa al 437

Abandonar el pueblo. Pasa al 6

100

Y entonces ya no estás sobre el Plano Terrestre y los Vientos de la Muerte te llevan al Otro Lado del velo que existe entre el mundo de los muertos y el mundo de los vivos...

Ante ti yace una extensión estéril de roca gris y de arena. Arriba, el cielo es tan gris como el suelo, y lleno de oscuras nubes de tormenta en agitación. El trueno retumba sobre montañas lejanas que se elevan a picos dentados y negruzcos que parecen agarrarse al cielo azotado por las tormentas.

Si tienes anotadas las palabras clave '*Fin del Juego*' en tu Hoja de Aventura, pasa al **400**. Si tienes la palabra clave '*Juicio*' en tu Hoja de Aventura, pasa al **279**. Si tienes la palabra clave '*Vigilante*', pasa al **286**. Si tienes la palabra clave '*Devorador*', pasa al **327**. Si no tienes registrada ninguna de estas palabras en tu Hoja de Aventura, pasa al **78**.

101

La puerta principal está a la vista cuando de repente tres apariciones se manifiestan delante de ti. La primera es una mujer vestida enteramente de gris, la segunda un noble con ropas que ya no están de moda y que lleva la cabeza bajo un brazo, con una fantasmal espada finamente equilibrada en la mano y la tercera un cráneo flotante sin cuerpo.

"¿Qué crees que estás haciendo aquí?". Grita la señora de gris.

"¡Esta casa ya está embrujada!". Te informa el noble decapitado.

Y luego los fantasmas residentes del edificio se precipitan hacia ti. La mandíbula del cráneo se abre y un grito espeluznante rasga el aire a tu alrededor. No tienes más remedio que luchar contra los tres fantasmas furiosos.

	DESTREZA	RESISTENCIA
DAMA GRIS	6	6
NOBLE DECAPITADO	8	8
CRÁNEO AULLADOR	7	4

Lucha contra todos los fantasmas al mismo tiempo. Mientras el Cráneo Aullador siga unido al reino de los mortales, debes reducir tu Fuerza de Ataque en 1 punto, ya que mantiene su chillido escalofriante. Si alguno de los fantasmas logra derrotarte, escribe el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Tan pronto como seas capaz de desterrar a dos de los espíritus de vuelta

al Mundo de los Muertos, recuperas hasta un número de puntos de RESISTENCIA igual que la mitad de la RESISTENCIA total de los dos fantasmas que hayas derrotado y después pasa al 406.

102

"¡Loco!", la aparición ruge con una voz como el golpeteo de las tapas de un ataúd. "¡No puedes engañar a la muerte!". Y luego vuela hacia ti, con la guadaña levantada, lista para asestar un corte justo donde te encuentras.

Tira los dados para calcular las Fuerzas de Ataque para ti y para el Vigilante como lo harías en una batalla normal: la puntuación de DESTREZA del Vigilante es 12. Si tu Fuerza de Ataque es más alta, bloqueas el barrido de la guadaña (pasa al 73). Si la Fuerza de Ataque del Vigilante es mayor, pasa al 279. Si ambas Fuerzas de Ataque son las mismas, vuelve a tirar los dados.

103

Sólo puedes utilizar tu habilidad para volar si no tienes, una forma física, o estás preparado para abandonarla y dejar todo el equipo, provisiones y cosas por el estilo detrás y borrar cualquier palabra clave aplicable. Si no estás en posición para hacer esto o no estás dispuesto a hacerlo, vuelve al 154 y prueba una opción diferente. Si lo estás, fácilmente te elevas sobre la putrefacta piscina y aterrizas en el marcado suelo de piedra del otro lado sin que ocurra ningún inconveniente. Pasa al 421.

104

Si recuperaste con éxito la *Piedra Espiritual* de su lugar de descanso, sabrás cuántas caras tiene. Pasa ahora al párrafo con el mismo número. Si no sabes cuántas caras tiene, pierdes 1 punto de SUERTE y pasa al 132.

105

Eres acosado por las visiones más horribles, fruto de las mentes febriles de los aldeanos durmientes. Debe haber algo verdaderamente maligno atormentando estas tierras para producir tales horripilantes y vivas pesadillas entre la población local. Pensabas que habías visto todos los horrores que el mundo tuviera que ofrecer dentro de ese despreciable reino de Bathoria, pero te equivocaste; los horrores que presenciaste allí no eran nada comparado con las pesadillas conjuradas ahora en tu mente por la Fantasmagoría depredadora. Te quedas como un náufrago hablando solo, tu mente inmortal es conducida al borde de la locura por lo que has visto. Pierdes 2 puntos de VOLUNTAD, 1 punto de DESTREZA y 2 puntos de SUERTE. Ahora pasa al 17.

106

Después de haber subido la escalera durante un largo trayecto entras en una cámara congelada, pero cuando lo haces, se nota que la temperatura comienza a subir. Un brillo sombrío llena la cámara y el hielo que cubre las paredes de piedra comienza a derretirse. Es entonces que notas a la criatura encorvada en el otro lado de la cámara, bloqueando tu camino a otra escalera. Tiene más de dos metros de altura, su parte superior del cuerpo y los brazos están anudados con puro músculo, mientras que su cuerpo inferior es el de una cabra. Abre una boca rebosante de dientes como colmillos y emite un desafiante bramido. Bajando su cabeza carga hacia ti, con un hacha demoniaca en la mano. Los demonios son tan letales para los espíritus como otros no muertos, así que no tienes más remedio que luchar contra el Astado Infernal.

ASTADO INFERNAL DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si el hacha demoníaca del astado Infernal acaba contigo, escribe el número *82* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si derrotas al guardián de la cámara, puedes salir siguiendo la escalera que conduce hacia arriba desde este piso (pasa al **82**).

107

El cementerio parece que lleva tiempo descuidado. Las piedras de los caídos yacen en medio de espinosas y gruesas espigas de hierba, mientras que una serie de tumbas aisladas parecen haber sido forzadas - o tal vez los cuerpos enterrados dentro han escapado.

Estás a medio camino a través del cementerio cuando aparece el primero de los fantasmas. Es el de una mujer joven, con el rostro demacrado. El fantasma se levanta del montículo cubierto de césped de una tumba. "Ayúdanos, forastero", te ruega la joven.

Otra figura sale de un mausoleo desmoronado. Esta vez es el espectro de un hombre viejo de apariencia severa vestido con la ropa de un escribano. "Sí, ayúdanos", te ruega, "porque somos esclavos de un malvado demonio que no nos deja salir de este mundo".

"Libéranos", dice el fantasma de un leñador barbudo que se sienta a través del césped de una tumba sin marcar, "para que podamos ir a nuestro eterno descanso".

¿Qué es lo que ha atado a estos fantasmas a este lugar y que los llena ahora con tanto temor, habiendo convertido sus vidas posteriores en una miseria? ¿Les ayudarás? ¿Puedes ayudarlos? Si deseas probar, pasa al 42. Si no, pasa al 150.

108

Vuelves a aparecer en el Plano Terrenal en el centro del Patio Principal, bañado por la fría y plateada luz de la luna, mirando hacia la dominante y sombría presencia

de la Fortaleza. Nunca antes te había parecido tan poco acogedora, tan diferente de tu hogar. Ahora entiendes que aquí es donde reside la fuente del malvado poder que yace dentro del Castillo de Valsinore. Y si quieres vencerlo, ahí es donde debes ir ahora. Pasa al **117**.

109

Vagas sin rumbo a lo largo de los desmoronados túneles, cada vez más lejos bajo los cimientos del Castillo de Valsinore, sin realmente tener ninguna idea de a dónde vas. Tira un dado. Si sale de 1-3, pasa al **139**; si sale de 4-6, pasa al **158**.

110

Los últimos huesos encajan en su lugar y luego la Bestia de Huesos está completa. Pero, ¿qué es lo que está delante de ti ahora? ¿De los huesos de qué monstruo se formó? Tira un dado. En un resultado de 1-2, pasa al **153**; con un número de 3-4, pasa al **183**; para una tirada de 5-6, pasa al **212**.

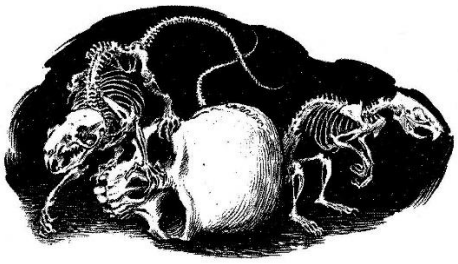
111*

El pasadizo llega a su fin un poco más adelante, en una puerta de madera negra desgarrada con símbolos de plata y diseños esotéricos rúnicos. Es otra Puerta Espiritual y, a menos que tengas una forma física de algún tipo, no podrás pasar más allá de ella. Cuando estés listo, tendrás que volver sobre tus pasos y tomar la ruta alternativa a través de las mazmorras (pasa al **154**).

112

Te arrodillas ante la Reina al pie de su trono y miras hacia arriba a sus ojos negros como la medianoche. Y entonces su máscara se desliza y puedes verla por lo que

ella realmente es - ninguna belleza de carne y hueso sino un espectro infernal, no-muerto - pero para entonces ya es demasiado tarde, ya estás bajo el dominio de la Reina Espectral. Permanecerás aquí como miembro de su corte de muertos vivientes hasta el final de los tiempos. Tu aventura ha terminado.



113

"¡Prepárate para saber qué es realmente una eternidad en el tormento!", ruge El Rey de las Sombras. ¡Cualquiera que sea el resultado, esta será una batalla que recordarás por el resto de tu vida, sin importar cómo de larga - o corta - pueda ser esa cantidad de tiempo!.

REY DE LAS SOMBRAS	DESTREZA13	RESISTENCIA 18

Si estás usando la Hoja de Amatista, puedes aumentar tu Fuerza de Ataque en 1 punto durante la duración de esta batalla y cualquier golpe exitoso que logres contra el Rey de las Sombras le causará 4 puntos de daño a su RESISTENCIA en lugar de los 2 habituales. Si estás usando tu espada sagrada Nightslayer, también puedes aumentar tu Fuerza de Ataque en 1 punto, pero cada golpe exitoso que realices causará 3 puntos de daño a su RESISTENCIA. Si, en contra de todas las probabilidades, logras derrotar al Rey de las Sombras en combate individual, pasa al **450**. Sin embargo, si él saliera victorioso, no habrá regreso de los muertos esta vez y tu aventura, como tu vida, llegará a su fin...

114

Resistiendo el arrastre del hechizo del Acólito de la Muerte, te aprestas hacia el lanzador de hechizos de túnica negra, gritando furiosamente. Una expresión de asombro entra en los ojos del hombre y comienza a alejarse de ti. Pero aún no ha terminado con su magia. Todavía con la bola de cristal en una mano comienza otra conjuración. No esperando a ver qué es lo que está intentando lanzar ahora, te arrojas a la batalla contra el Acólito de la Muerte.

ACÓLITO DE LA MUERTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7

Si el acólito gana una Ronda de Ataque, pasa al **186**. Si reduces la puntuación de RESISTENCIA del Acólito de la Muerte a 3 puntos o menos, sin que te hiera ni una sola vez, pasa al **156**.

115

Descendiendo la escalera entras en una apestosa celda de la prisión. A tu llegada repentina, su único prisionero se vuelve mirándote con ojos de loco y comienza a reírse histéricamente. Te sorprendes al ver que se trata de Toadstone el Tonto, que está encarcelado aquí. Él era el bufón de la corte en tiempos de tu padre e incluso ahora, todavía viste su mismo traje multicolor, aunque está manchado por la suciedad y cuelga de su consumido cuerpo. Eventualmente las insanas carcajadas disminuyen. "Encantado de verte aquí", dice, y una vez que empieza a hablar parece que no puede parar.

"¿Cuánto tiempo has estado fuera? ¿Tres años, verdad? ¿Quién lo hubiera pensado? Están celebrando una fiesta de lujo esta noche, pero supongo que tú no

iras, ya que no tienes cuerpo con el que ir. Aunque creo que tu corazón no piensa en eso. Espero que no haya vampiros. ¡Les gusta todo lo que se sirve en trozos pequeños!".

El pobre tonto, obviamente, está completamente loco, pero no siempre fue así. Te preguntas qué puede haber sucedido - qué debe haber visto él - para que pierda su juicio de este modo.

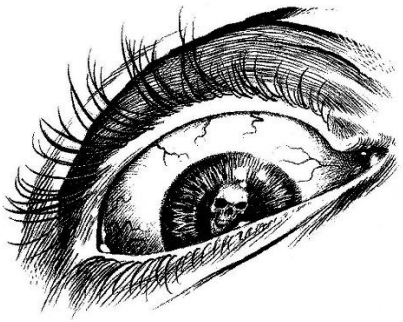
"¿Cómo se siente siendo un fantasma?", te pregunta. "Mi madre quería casarse con un fantasma. ¡No sé qué la poseía! Pero tendrás que perdonarme, no he sido el mismo últimamente. Cuando muera quiero que en mi epitafio se lea: '¡Te dije que estaba enfermo!' Pero de todos modos, ya es suficiente sobre mí, ¿has visto los cambios que han hecho mientras estabas fuera? Sé algo que no saben. Sé de su pequeña cámara acorazada en la parte superior de esta torre. La cosa es que tiene ese bloqueo increíble, pero para desbloquearlo es necesario *invertir la combinación,* aunque yo no la sé. Hey, escucha uno muy bueno. ¿Qué tiene seis patas y vuela? ¡Una bruja que da a su gato un paseo en el palo de su escoba!". Este terrible chiste lo hace volver a reír incontrolablemente para sí mismo.

No vas a obtener nada sensato de este pobre infeliz, así que te dispones a seguir tu camino nuevamente. Al dejar la celda y a su loco ocupante, Toadstone intenta una última broma contigo. "¡Aquí, yo solía ser un hombre lobo, pero ahora... aauuuu... ya estoy bien!".

Si deseas subir de nuevo la escalera de caracol hasta la parte superior de la torre, pasa al **166**. Si prefieres regresar hasta la puerta del rastrillo de la Barbacana, pasa al **20**.

116

Mirando fijamente a los horribles ojos del corcel fantasma, ejerciendo tu voluntad sobre él, logras calmarlo y ponerlo bajo tu control. El caballo cesa su relincho sobrenatural y se queda pacientemente dentro de su cuadra. No parece que vaya a ir a ninguna parte y ahora sabes dónde hay un caballo fantasma como tú, que podría resultar útil - ¡nunca se sabe! -. (Anota la palabra clave '*Corcel*' en tu Hoja de Aventura). Buscando en los establos no descubres nada más que pueda ser de utilidad para ti, así que sales de ellos para buscar en otra parte. Pasa al **434**.



117

¿Tienes anotada la palabra clave '*Oriana*' en tu Hoja de Aventura? Si es así, pasa al **376**. Si no es así, pasa al **134**.

118

A medida que te acercas a la ruidosa taberna, ves que la puerta está cerrada contra la noche invasora. Si tienes la Habilidad Especial de *Poltergeist*, pasa al **148**. Si tienes la Habilidad Especial de *Aparición*, pasa al **97**. Si no tienes ninguna de las dos te acercas a la puerta con cautela, recordando una cosa que todos saben de los fantasmas y es que pueden pasar a través de objetos sólidos. Lanza dos dados. Si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, anota el número *97* y pasa al **90**. Si el total obtenido es mayor que tu puntuación actual de VOLUNTAD no puedes entrar en la posada, pasa al **259**.

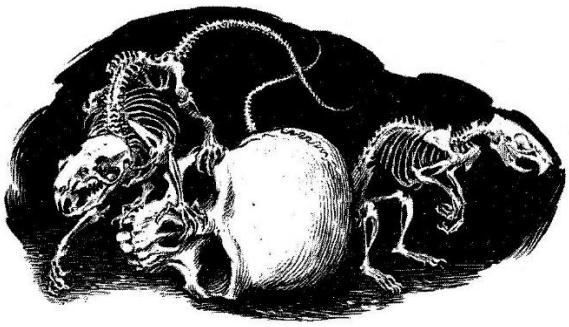
119

Tu vieja amiga Bertild te permite tomar el control de su cuerpo, para que puedas acceder a la Fortaleza y completar tu búsqueda. (Añade la palabra clave '*Anfitrión*' a tu Hoja de Aventura).

Anota la puntuación actual de DESTREZA de tu forma de espíritu y la puntuación de RESISTENCIA, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras que estés usando la forma muscular de Bertild deberás utilizar sus estadísticas, que son las siguientes: DESTREZA 11, RESISTENCIA 21.

Si te lesionas de cualquier manera, mientras estés usando el cuerpo de Bertild, puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA y Bertild tiene suficiente comida para 3 provisiones. Buscando a tu alrededor un arma (adecuada) decides tomar el martillo de herrero de Bertild. Si haces un golpe exitoso contra un oponente mientras usas el martillo, lanza un dado; en una tirada de 4-6 causará 3 puntos de daño a la RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. (Anota esto en tu Hoja de Aventura).

Si la puntuación de RESISTENCIA de Bertild se reduce a 2 puntos o menos, será golpeada y quedará sin sentido, forzándote a abandonar su cuerpo. Sin embargo, podrás seguir luchando, pero ahora en tu forma de espíritu, usando las puntuaciones que se te dijo que anotaras al principio de esta sección. Pasa al 429.



120

A través de pura fuerza de voluntad, puedes, en ocasiones, mover objetos en el mundo real. Anota la Habilidad Especial de *Poltergeist* en tu Hoja de Aventura y pasa al párrafo con el mismo número que se te indicó que anotases, en la anterior sección desde la que llegaste aquí.

121

A medida que te acercas al robusto puente de piedra se oye el retumbar de los cascos de un caballo y luego, otro espectro se materializa en frente tuya. Se trata de un viejo caballero de tiempos pasados y su noble corcel, fiel hasta la muerte y más allá. El antiguo caballero parece estar demente, una barba blanca fluye colgando sobre su tabardo roto y su coraza abollada. Tiene una lanza apostada a su lado. “¡Deteneos!”, exclama con voz aguda, desafiándote. “¡Ningún espíritu puede pasar!”. Si estás decidido a cruzar el puente del caballero, pasa al **175**. Si prefieres rendirte al caballero, pasa al **391**. De otro modo, podrías tratar de vadear a través del río y no preocuparte por el puente en absoluto (pasa al **313**).

122

Pisando sobre el cuerpo inmóvil del Golem, con su chirriante cuerpo metálico a la vez que frío, pones un pie en el puente por fin. El puente se extiende por el canal natural del mar, que se encuentra entre el promontorio sobre el que se construyeron el Patio de Armas y el Patio Principal del Castillo de Valsinore y el espolón separado de roca sobre el que se erige la imponente Fortaleza. Debajo de ti las olas se estrellan y las aguas blancas se dispersan donde el mar se concentra en el estrecho canal, forzando oleadas que suben por los acantilados, a veces incluso enviando chorros de agua en cascada sobre el puente mismo. Estás a mitad de camino cuando algo se alza de la tumultuosa oleada de abajo. No es más que unas enormes fauces repletas de dientes de tiburón que presiden a un ondeado y serpentino cuerpo. Con un rugido primitivo, el monstruo del foso ataca. (Si ya has luchado contra el guardián serpentino del puente, pero permanece invicto, modifica sus estadísticas en consecuencia antes de intentarlo de nuevo).

MONSTRUO DEL FOSO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 11

Si ganas dos Rondas de Ataque consecutivas, puedes escapar de la serpiente de mar corriendo hacia la Fortaleza en el extremo opuesto del puente (pasa al 449). Si la serpiente destruye tu forma física, se sumerge nuevamente bajo las olas (borra la palabra clave correspondiente y pasa al 173). Si logras vencerlo, pasa al 449.

123

Y así regresas al cuartel de guardia y encuentras al Capitán Cador vigilando allí, a pesar de la hora tan tardía. Al entrar en su habitación intentas tomar su cuerpo. Si tienes las palabras clave '*Corazón Valiente*' escritas en tu Hoja de Aventura, pasa al 172. Si no, lanza dos dados y suma 2 al número obtenido. Si el número total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 172. Si es mayor, el Capitán Cador se resiste a tu intento de tomar el control de su cuerpo mortal y te rechaza con un golpe de su espada sagrada. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y si esto ha reducido tu puntuación a cero o por debajo, escribe el número *13* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100; si no, vuelve al 13 para probar con otro sujeto.

124

Debes luchar a la vez contra los dos Tenebraes sin rostro.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer TENEBRAE	7	7
Segundo TENEBRAE	8	7

Si logras derrotar a estas criaturas de la oscuridad, recuperas hasta 7 puntos de RESISTENCIA y pasa al **132**. Sin embargo, si son, literalmente, tu muerte, escribe el número *132* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

125

A medida que te elevas sobre el castillo, percibes unos terribles y agudos gritos de lamentos. A través de la noche azotada por el viento, puedes ver una gran cantidad de formas fantasmales. Algunas son poco más que rostros cadavéricos que arrastran colas brumosas detrás de ellas, como cometas etéreos, mientras que otras son apariciones completamente formadas. Nunca te habías dado cuenta de que Valsinore tuviera tantos fantasmas. Entonces las criaturas fantasmales sienten tu presencia y sus gritos semejantes a los de las gaviotas se intensifican cuando en oleada se dirigen hacia ti con el viento. Lucha contra los Ethereals como si fueran una única criatura.

ETHEREALS	DESTREZA 8	RESISTENCIA 13

Los Ethereals te rasgan con sus garras fantasmales y debilitan tu determinación con sus terribles gritos agudos. Si logran reducir tu puntuación de RESISTENCIA a cero o por debajo, escribe el número *414* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si tú reduces su resistencia combinada a cero significa que has rechazado su ataque y se separan de ti para rodear la Fortaleza, mientras sus misteriosos aullidos siguen resonando desde los acantilados azotados por el mar. Si todavía deseas acercarte a la Fortaleza, pasa al **191**. Si prefieres descender dentro del Patio de Armas de la zona exterior, pasa al **414**.

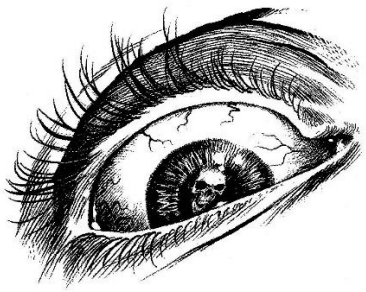
126

Permaneciendo al pie de la torre, mirando hacia arriba, no ves ningún signo de ventanas u otras entradas más arriba. El único camino se encuentra bajo un arco de carámbanos de hielo, cuyos picos de agua congelada hacen que parezca que estés a punto de entrar en las mandíbulas de algún demonio de hielo colosal. Pero pasas entre ellos de todos modos.

Dentro de la torre, todas las superficies están cubiertas por una gruesa capa de hielo y un viento helado se agita de manera espantosa, ya que se canaliza por dos escaleras helicoidales ascendentes desde algún lugar muy por encima y hasta el vestíbulo de entrada. Ambas escaleras conducen hacia arriba, ¿pero cuál te llevará al tesoro que buscas? Elije una escalera. ¿Cuál será?:

La de la izquierda. Pasa al **82**

La de la derecha. Pasa al **106**



127

Un sonido como el trueno retumba a través de la grieta y te das cuenta de que el Vigilante se está riendo de ti. "¿Una segunda oportunidad?", grita el guardián del otro mundo. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, pasa al **44**. Si tienes mala suerte, pasa al **279**.

128

Apresuradamente lanzas la bolsa que contiene las esporas de la *Plaga del Hierro* a la Doncella de Hierro y luego permaneces bien atrás. La bolsa estalla al contacto con la construcción mágica de metal, rodeándola en una nube de esporas corrosivas. Tú miras, transfigurado, como el sólido cuerpo de hierro del mecanismo de tortura es devorado hasta que todo lo que queda es una pila de polvo rojo de óxido en el suelo. No queriendo pasar otro momento en este horrible lugar, sales de la cámara de tortura lo más rápido posible. Pasa al 56.

129

Con tu golpe 'mortal', perforas el corazón fantasmal del cazador con la punta de tu espada etérea. Con un chillido estridente, la forma espectral del Barón parece evaporarse ante tus ojos. Pero aun cuando su cuerpo se disuelve como niebla en el viento, sientes que te empapas de fuerza fantasmal. Recuperas hasta 5 puntos de RESISTENCIA y añades 1 a tu puntuación de VOLUNTAD.

De repente te encuentras en el corazón de un agitado torbellino cuando con relinchantes gemidos, aullidos sobrenaturales y gritos desesperados, el resto de la Cacería Salvaje es forzosamente devuelta al Reino de los Malditos una vez más. (Recuperas 1 punto de SUERTE.) Solo otra vez, te pones nuevamente en busca de la cabaña de la mujer-chaman. Pasa al 290.

130

Blondel el Bardo rasga en su lira sin mucho entusiasmo, con una expresión desinteresada en su rostro, mientras medio canta y medio tararea. Puedes decir que su corazón no está en él. Ya conoces a Blondel; él era trovador de tu padre tal como lo era contigo, cuando aún eras el guardián del Castillo de Valsinore. Si quieres anunciarle tu presencia, pasa al 147; Si no, pasa al 227.

131

"Yo te conozco", balbucea Myrddin el ermitaño. "Tú eres del castillo. Pero hace tres años que no te veo. Y ahora estás aquí, a mi puerta, de pie, como un fantasma. ¿Qué te ha pasado?".

Tu voz resuena extrañamente en la brisa del mar, le cuentas al ermitaño todo lo que ha pasado desde que fuiste atacado en el camino.

"Pero, ¿quién emplearía a un siervo de las tinieblas como un Acólito de la Muerte para acabar contigo?",

pregunta Myrddin, consternado. "Aunque, dicho esto, hace poco ha habido un revuelo por aquí durante algún tiempo. Hablan de extraños en el castillo, de gente acosada por sueños inquietos, y al Perro Negro se le ha oído aullar de nuevo. He oído decir que el Burgomaestre Jurgen de Sleath ha llegado incluso a contratar los servicios de un cazador de fantasmas".

Myrddin ciertamente parece saber mucho, especialmente para un ermitaño que se supone que se ha separado del resto de la sociedad. Hablar de extraños en Valsinore te preocupa y te hace pensar en la seguridad de tu hermana. Has visto la evidencia por ti mismo de otros 'no-muertos', pero la mera mención de un cazador de fantasmas te ha intrigado.

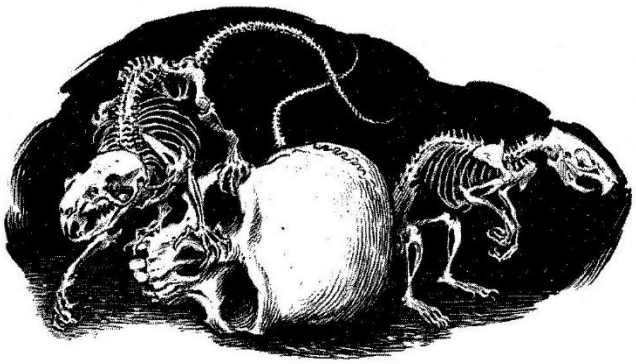
Como parece estar en un estado de ánimo tan comunicativo, y aparentemente no desconcertado por tu naturaleza espectral, decides presionar al ermitaño para sacarle más información. Pero, ¿acerca de qué le preguntarás?:

Por los recientes acontecimientos en el castillo.

Pasa al **314**

Por tu hermana. Pasa al **344**

Por el cazador de fantasmas. Pasa al **374**



132

Un sonido como un trueno estalla a través del antiguo círculo de piedras y tú sabes que Unthank el Nigromante ha logrado lo que se proponía hacer esta noche a través de su oscuro ritual. Gritos de "¡El Rey de las Sombras viene!", se levantan de los cultistas restantes, que caen de rodillas en señal de obediencia. Todos excepto Unthank.

“¡He aquí al Señor de las Sombras!". Declara mirando fijamente al cielo sin luna sobre las Nueve Doncellas. "¡El soberano de la noche! ¡Vuestro señor y maestro!".

Algo se está condensando en la noche sin luna, en el mismo centro del círculo de piedra. A medida que observas, asombrado, una figura que se alza dos veces más alta que un hombre, toma forma, vistiéndose a sí mismo en la misma tela de la noche. Parece un gigante que lleva una antigua armadura forjada desde el metal de la noche bajo un manto de oscuridad y, un adornado casco coronado en la cabeza. Pero es su cara la que te detiene en tu camino - ¡porque no tiene faz! -. Todo lo que se encuentra debajo de su yelmo acorazado son dos carbones malévolamente brillantes, que arden rojos como un par de estrellas moribundas. Y entonces el eclipse lunar pasa y la aparición se revela en toda su maligna gloria.

Mirando al suelo, fija al nigromante con su malévola mirada. Entonces extiende su mano adelante y una espada de pura oscuridad se forma dentro de ella. Levanta la hoja de dos metros de largo por encima de su cabeza, hace una pausa por un momento, y luego la hace caer en un arco de barrido - y Unthank es cortado en dos con un solo golpe -.

"Loco arrogante", gruñe la temible aparición con una voz como el golpeo de las puertas de la cripta, (añade la palabra clave '*Venganza*' a tu Hoja de Aventura).

Los cultistas comienzan a gemir de miedo. De repente te sientes más frío de lo que nunca antes te has sentido en tu vida y los pelos de tu nuca empiezan a erizarse. Pero eso no debería ser posible...

Si todavía tienes escrita la palabra clave *'Resucitado'*, *'Anfitrión'* o *'Blindado'* en tu Hoja de Aventura, pasa al **275**. Si no, pasa al **448**.

133

Antes de llegar a la mujer, sin darse la vuelta, de repente se dirige hacia ti. "Solía reírme de la horca. Lo mismo hizo Wolfric. Él dijo que los guardias del camino nunca lo atraparían, pero lo hicieron. Lo colgaron también, por lo que hizo, pero ahora no se ríe ¿verdad?"

De repente, ella se echa a reír histérica, desternillada de risa y luego gira para darte la cara. Su piel es de un desagradable color gris verdoso por la descomposición y le falta la mitad de su rostro, como si algo se la hubiera comido. Después, ves que largas extensiones de algas se han anudado en su pelo.

"Pero no podía seguir sin él, ¿verdad?". La espantosa aparición continúa, flotando hacia ti sobre el brezo, la arena húmeda cae al suelo de su ropa, los cangrejos se arrastran de los espacios sin carne entre sus costillas, y el agua salada gotea entre sus labios comidos por los peces con cada frase que ella habla. "Me ahogué, por deseo propio, para así ir ambos al otro mundo juntos, de modo que nunca estaríamos separados", se ríe.

"Bueno, ahora tengo lo que deseaba, ¿no? ¡Nunca hemos estado separados desde entonces!". Ella grita volviendo a mirar hacia arriba al esqueleto ennegrecido balanceándose en la horca. Dando voz a un grito histérico, de repente se lanza contra ti, con sus uñas rotas extendidas. Pasa al 32.

134

Al acercarte a la garita que protege la entrada al puente que atraviesa el foso marino del castillo, a la débil luz de la luna puedes ver que no hay guardias presentes, que el rastrillo está elevado y que el camino parece despejado. Si deseas acercarte a pie al puente del foso, pasa al 276. Alternativamente, si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu* y deseas usarla como una forma de acercarte a la Fortaleza y evitar tener que cruzar el puente andando, pasa al 214.

135

Dejando caer el libro de hechizos negros en tus manos, te enfrentas de inmediato con tres hechizos que pueden ser apropiados dadas las circunstancias. El único problema es que aunque puedes pronunciar las palabras escritas en sangre humana, en realidad no entiendes el significado de la lengua oscura de la necromancia.

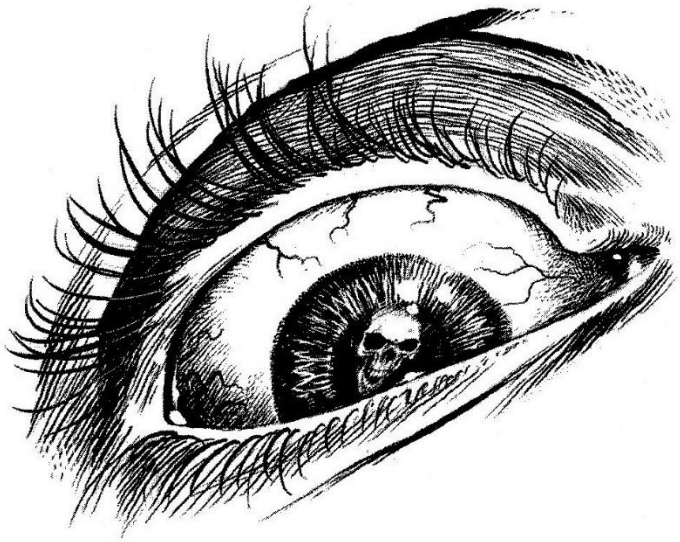
Y entonces dos de los Tenebraes sombríos se deslizan hacia ti sobre la hierba húmeda y el brezo helado, alcanzándote con sus garras de oscuridad. Vas a tener que tomar una decisión y rápido. ¿Qué hechizo leerás?

Dae deht fos tirip seh thsin abot. Pasa al **162**

Senok radeh truoc cusot. Pasa al **244**

Li vef oeca feht nignor tsebot. Pasa al **151**

Si no quieres correr el riesgo de invocar los poderes de la necromancia, pasa al **124**.



136

El rugido del viento sobrenatural te rodea y te consume. El camino del páramo comienza a desvanecerse delante de tus ojos y notas como si estuvieses siendo aspirado hacia arriba por un torbellino que gira por energías del otro mundo. Y entonces te marchas de este mundo. Escribe el número *288* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

137

Prueba tu Suerte. Si tienes suerte, pasa al **205**. Si eres desafortunado, pasa al **69**.

138

Sólo te toma un momento y luego la vil acción está hecha. Estás casi abrumado por la culpa. Korzen esperó fielmente durante tres años tu regreso y entonces, cuando lo hiciste, su lealtad fue recompensada nada más que con la muerte. (Pierdes 2 puntos de SUERTE y 2 puntos de VOLUNTAD). Pero la bruja ha obtenido su pago y, como ella dijo que sería el caso, te salvas de sufrir cualquier efecto secundario físico sobre ti mismo. Maldiciendo el alma negra de la bruja y enviándola al Infierno por lo que ella te ha hecho hacer, apenas eres capaz de continuar con tu búsqueda ahora, tras haber pagado tan alto precio, abandonas las perreras. Pasa al **434**.

139

Las catacumbas hacen eco al constante goteo del agua. Estás pensando que debes estar solo aquí abajo cuando una figura aparece para formarse de las sombras que tienes delante. La figura viste una capa con capucha. Sin ninguna advertencia, repentinamente se gira con sus

manos como garras levantadas y listas para atacar, y puedes ver que bajo su capucha no hay nada más que oscuridad, una oscuridad que ni siquiera tu luminosidad fantasmal puede penetrar - el oscuro olvido del Vacío -. Estás sorprendido hasta el centro de tu ser (pierdes 1 punto de VOLUNTAD) y luego te encuentras luchando por tu supervivencia continua en el Plano Terrestre cuando el soporífero horror que es la Sombra Nocturna te ataca.

SOMBRA NOCTURNA DESTREZA 10 RESISTENCIA 8

El tacto de la Sombra Nocturna es de un frío mortal, tan frío como la tumba, pero peor que eso, cada vez que realice un ataque exitoso contra ti, drenará una porción de la poca fuerza vital que te queda. Esto te causa 2 puntos de RESISTENCIA al daño normal, ¡pero también aumenta la RESISTENCIA de la Sombra Nocturna en un 1 punto! Si la criatura demuestra ser un oponente demasiado poderoso y drena toda tu fuerza vital, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si logras superar a este horror de los no-muertos, recuperas hasta 4 puntos de RESISTENCIA y pasa al **207**.

140

Al oír el traqueteo de los carbones en movimiento procedentes de la fragua, Bertild se interrumpe abruptamente y ambos os volvéis para ver qué está causando el ruido. Increíblemente algo está saliendo del fuego de la forja, dos figuras pequeñas formadas de las brasas y de la escoria misma, revolviendo y avivando las llamas chisporroteantes mientras que emergen. Caen del fuego al suelo y se acercan a ti, escupiendo y silbando como ascuas saltando.

"¡Nos han descubierto!", exclama Bertild. "Alguien ha estado espiando nuestra conversación", dice mientras tropieza nerviosa, cogiendo su martillo y agarrando un ardiente atizador del fuego. Bertild se enfrenta a la primera de las criaturas de escoria mientras tú te ocupas de la segunda.

ESCORIA	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Si la criatura mágica te derrota, anota el número *434* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si destruyes a la chispeante Escoria, Bertild, habiendo golpeado a su oponente y convirtiéndolo en un montón de ceniza fría, se vuelve hacia ti y dice: "Es mejor que te alejes de aquí antes de que te encuentre alguna otra cosa, ¡así que mejor nos despedimos y que tengas buena suerte!". No puedes criticar la decisión de Bertild en esta situación, así que dejas la herrería, mientras la herrera restaura la barrera de sal detrás de ti. Anota la palabra clave '*Herrería'* en tu Hoja de Aventura y pasa al **434**.

141

La habitación en la que entras es como una espeluznante galería de arte, que contiene, del modo en

que lo hace, todo tipo de sombrías estatuas que representan a criaturas monstruosas, demonios infernales y macabros *'memento moris'* de cráneos y esqueletos humanos. Pero de lejos la más grande y más impresionante es la amenazante estatua de un esqueleto con túnica y encapuchado, con las alas negras de algún tipo de pájaro carroñero extendidas ampliamente por detrás. Agarrada en las manos como garras de la estatua hay una guadaña aún más tétrica. Parece que se ha construido de la espina dorsal de alguna gran bestia, mientras que su hoja negra brilla en la tenue luz del fuego emitida por los braseros de la pared. Parece estar hecha de una enorme pieza de amatista. ¿Quieres levantar el arma de las garras de la estatua (pasa al **412**), o prefieres salir de la habitación y profundizar más en las mazmorras (pasa al **154**)?

***NOTA*: Memento Moris.** Es una frase latina que significa 'Recuerda que vas a morir' en el sentido de que debes recordar tu mortalidad como ser humano. Suele usarse para identificar un tema frecuente, o tópico, en el arte y la literatura que trata de la fugacidad de la vida. (Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Memento_mori).

142

Has roto el oscuro encantamiento que sostiene al monstruo de las pesadillas unido y has liberado a la gente de Sleath de sus atormentados sueños. Con un grito persistente, como el de un niño que se despierta de un sueño horrible, la Fantasmagoría se deshace y se disuelve como la niebla en el viento. Al mismo tiempo, tú sientes que tu forma fantasmal absorbe parte de su esencia irreal. (Recuperas hasta 5 puntos de RESISTENCIA).

Solo de nuevo en el camino, debes decidir a dónde irás ahora en tu búsqueda de respuestas. Si deseas entrar en Sleath, pasa al **99**. Si deseas bordear el pueblo y seguir hacia el Castillo de Valsinore en su lugar, pasa al **6**.

143

Seguramente una voluntad tan fuerte como la tuya pueda poner a un caballo bajo control. Tira dos dados y resta 1 del total obtenido. Si este número es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **116**; Si es mayor, pasa al **96**.

144

Un viento frío sopla ráfagas de nieve y escamas de hielo a través de la superficie del lago como olas de invierno. El hielo brilla con un blanco misterioso a la luz de la luna. Como el siempre presente viento sopla el polvo de nieve de la superficie del lago puedes ver algo atrapado en el hielo debajo de tus pies. Casi pierdes tu equilibrio sorprendido al ver los rasgos congelados de un guerrero aterrorizado mirando hacia atrás, atrapado en el hielo para toda la eternidad. Mirando a tu derecha, ves otro, y otro. Es lo mismo a tu izquierda. De hecho, están en todas partes, cadáveres congelados en la superficie del lago. ¿A qué tipo de lugar has llegado? (Pierdes 1 punto de VOLUNTAD).

El sonido del hielo que se agrieta resuena a través de la superficie del lago y te detienes en tu avance. Llega otra fuerte grieta y esta vez localizas la fuente del sonido; lo que ves te llena de horror. Rompiendo y liberándose del hielo, con la antigua hacha de batalla todavía en la mano y una capa de piel de oso polar sobre sus hombros, emerge uno de los guerreros congelados. Puedes ver las venas azules del cadáver debajo de su pálida piel gris y, la humedad condensándose en su cuerpo sólidamente congelado. A medida que se libera a si mismo del hielo, parece emitir bocanadas de aliento helado en el aire ante ti. Los ojos del guerrero están vacíos y su rostro inexpresivo, pero se tambalea hacia ti, llevando su arma empuñada fuertemente, decidido a

impedir que llegues a la torre. Al escuchar los sonidos de más cadáveres que se liberan de sus fosas heladas, te das cuenta de que ahora estás en problemas. A medida que te involucras con el fantasma del hielo en la batalla, más de los guerreros muertos congelados se arrastran lentamente hacia ti.

FANTASMA DEL HIELO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Tira un dado y agrega 7 al número, dándote un resultado entre 8 y 13. Ahora resta tu puntuación actual de DESTREZA de ese número; este es el número de fantasmas del hielo con los que debes luchar para llegar al otro lado del lago, pero debes luchar al menos con uno (aunque el resultado sea negativo). Si después de luchar contra al menos un fantasma, piensas que el desafío es demasiado grande, puedes volver a la orilla del lago y desde allí regresar al Castillo de Valsinore (pierdes 1 punto de SUERTE y pasa al **29**). Si alguno de los fantasmas te derrota, escribe el número *126* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si derrotas a todos tus oponentes, al final llegas a la isla (pasa al **126**).

145

Dejando la playa regresas a los acantilados y desde allí emprendes camino a través de los páramos en la dirección del Castillo de Valsinore. Pero entonces una encrucijada aparece a la vista. Pasa al **19**.

146

Otros diez metros y llegas a otra puerta a tu izquierda. Esta está cubierta de cortinas de telarañas y parece que

no se ha abierto en mucho tiempo. Si eres capaz de abrir la puerta y quieres entrar en la habitación que hay tras ella, pasa al 72. Si no, continúa por el pasadizo (pasa al 255).

147

"Blondel", siseas, sin revelarte todavía.

El bardo para de tocar y mira a su alrededor. "¿Quién está ahí?", dice desafiante, tomado completamente por sorpresa.

"Soy yo", dices mientras te materializas de nuevo ante sus propios ojos.

"¡Por los huesos de San Zillah!", dice tartamudeando. "Vete, demonio. No intentes tentarme con tus malvadas artimañas, doppelganger. ¡Deja mi alma en paz, infame aparición!".

Esta no era la bienvenida que estabas esperando. Y entonces, igualmente inesperado, Blondel toma de nuevo su lira y comienza a tocar. Pero hay algo inquietante acerca de la melodía que está tocando ahora y las palabras de la canción suenan más como... ¡las palabras de un hechizo de exorcismo!.

Tira dos dados y suma 2 al número obtenido. Si este nuevo total es igual o menor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 187. Si es mayor, escribe el número *227* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100.

Nota: **Doppelganger***:* una aparición o doble de una persona viva.

148

A través de pura fuerza de voluntad utilizas tus poderes sobrenaturales para girar la manija y abrir el cerrojo. La puerta se abre de golpe con el viento y de repente los ojos de todos los que están adentro se vuelven para ver quién entra en la posada. Si eres feliz por dejar que la gente te vea, pasa al **81**. Si no, y tienes la Habilidad Especial de *Sombra*, pasa al **299**; de lo contrario, en este instante, desearías poder ser invisible, así como un fantasma. Lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, *Prueba tu Destreza*; si tienes éxito, escribe el número *299* en tu Hoja de Aventura y luego pasa al **230**. Si fallas en cualquiera de los dos lanzamientos, pasa al **81**.

149

Y entonces logras cruzar. (Añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD). Tropezando sobre el umbral y bajando aparatosamente los escalones del otro lado, te encuentras dentro de una capilla del descanso. En el centro del santuario hay un sarcófago de mármol con la imagen tallada en relieve de un noble paladín reclinado en oración, con la espada de piedra entrelazada en las manos sobre la tapa. La luz de la luna brilla a través de una vidriera en el extremo más alejado del santuario que parece representar al mismo caballero templario de Telak, vestido con el traje de esa orden sagrada, pero con su casco bajo un brazo.

Mientras observas, la luz de la luna dentro de la cámara parece solidificarse y luego corre conjuntamente como el mercurio, formando la impresión fantasmal del caballero allí delante de ti. Puedes sentir un aura palpable de Bondad a tu alrededor.

"¿Quién me llama desde la Batalla del Fin de los Tiempos contra las fuerzas de las tinieblas?", pregunta el paladín, con sus ojos plateados fijos en ti.

Murmuras una disculpa apresurada, diciendo que no quisiste hacerlo. El caballero de repente mira más allá detrás de ti, como si sintiera algo que tú no puedes.

"Ah, lo entiendo", dice. "El Rey de las Sombras se manifiesta dentro de esta realidad en este lugar y tiempo también. ¡Entonces, debe ser detenido! Pero mis poderes aquí son limitados, estoy atado a este lugar, pero si pudiera transmitir mi conocimiento a otro... "

Él te mira de nuevo, con una expresión severa sobre sus rasgos perfectos y cincelados. "¿Pero, eres digno?", dice, algo arrogante. "¡Un reto!", declara, antes de que tengas tiempo de responderle.

"Mientras viajaba a Analand,
Me encontré con tres grupos de caza.
Cada grupo tenía siete caballeros,
Cada caballero tenía siete escuderos,
Cada escudero tenía siete perros.
Perros, escuderos, caballeros y grupos,
¿Cuántos viajaban a Analand?".

Si conoces la respuesta al enigma del Paladín, agrega 1 al número y pasa al párrafo con el mismo número que este total. Si no sabes la respuesta (o si te equivocas) no hay nada más que el Paladín pueda hacer por ti y simplemente se disuelve en la luz de la luna una vez

más; no tienes más remedio que dejar el santuario (pasa al 259).

150

Dando excusas, avergonzado, te apresuras en tu camino a través del cementerio, mientras el triste lamento de los fantasmas aquí atrapados te persigue entre las lápidas caídas. "Tú nos has condenado a todos", te grita el escribano, “¡también tú lo estás!”.

De repente sientes como si una sombra siniestra hubiera caído sobre tu alma. (Pierdes 1 punto de SUERTE y otro punto de VOLUNTAD). Dejando a los fantasmas a su destino, sea lo que fuere, sales por fin de las murallas del cementerio y te encuentras en el camino que conduce a Sleath. Pasa al 61.

151

Un curioso brillo irradiante inunda tu ser y te sientes revigorizado, tanto en mente como en cuerpo. Recuperas hasta 5 puntos de RESISTENCIA, 1 punto de DESTREZA y 1 punto de SUERTE, y agrega 1 a tu puntuación DE VOLUNTAD. Ahora pasa al 124.

152

Incapaz de entrar en la Fortaleza y enfrentarte al oscuro poder que ahora domina el Castillo de Valsinore, eres privado de tu última venganza. Estás condenado a frecuentar el baluarte, que una vez fue tu hogar, para siempre. Tu aventura ha terminado.

153

Los huesos que componen el cuerpo de la Bestia son principalmente de dragones, wyverns y otros gusanos muertos por tus antepasados alrededor de la época de la Ascensión de Kakhabad. Así que prepárate para una lucha titánica de verdad.

BESTIA DE HUESOS

DRACONIANA DESTREZA 11 RESISTENCIA 12

Si la Bestia de Huesos gana una Ronda de Ataque, lanza un dado y consulta la siguiente tabla para descubrir qué daños te inflige.

Tirada de dado	*Ataque y Daño*
1-3	Garras Terribles - la Bestia te lacera con sus garras cruelmente afiladas. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.
4-5	Latigazo - la cola del dragón te golpea en los pies, derribándote. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y reduces tu Fuerza de Ataque en 1 punto durante la siguiente Ronda de Ataque, cuando te levantas de nuevo.
6	Mordedura Salvaje - el monstruo te atrapa en su boca y hunde sus colmillos en ti. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Si logras derrotar a la Bestia de Huesos, pasa al **236**. Alternativamente, después de que hayan transcurrido tres Rondas de Ataque, puedes intentar huir corriendo por la escalera descendente. Si quieres hacer esto debes perder una Ronda de Ataque y sufrir las consecuencias, pero si tu apuesta vale la pena, pasa al **205**. Sin embargo, si tu batalla contra el monstruo da como resultado que tu forma etérea sea destruida, escribe el número *110* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

Nota: **Wyvern**. Un guiverno (del inglés wyvern) o dragón heráldico es una criatura alada legendaria con cabeza de dragón, del que se decía que exhalaba fuego o que poseía un aliento venenoso, un cuerpo reptiliano, dos patas o en ocasiones ninguna y una cola con púas.

154

El pasillo termina en una puerta robusta de roble, pero alguien ha sido descuidado, y la dejó abierta. Pasando a través hasta la cámara que hay más allá, eres golpeado primero por la impresión que te causa el tamaño de la estancia y en segundo lugar por el olor absolutamente nauseabundo. La habitación, si se puede llamar así, tiene por lo menos treinta metros de largo y su alto techo está apoyado sobre columnas medio desmoronadas de diez metros de altura. Unas ardientes antorchas iluminan el extenso espacio abovedado permitiendo también que puedas ver la piscina que yace en su centro. De hecho esta piscina se parece más a una enorme alcantarilla.

La piscina cruza la cámara de un lado a otro, dejando libre un pasillo tan ancho como una repisa para que puedas dar la vuelta alrededor de ella. Y no es de extrañar que tal hedor desagradable llene la cámara. La piscina está llena de un caldo que revuelve el estómago, de carne en putrefacción y cosas peores. En medio de la mezcla de bilis espumante se ven huesos de piernas, cráneos, cajas torácicas y manos calcificadas asomando por encima de la superficie. Mirando a la piscina no

tienes ni idea de lo profundo que podría ser, pero hay un camino a través de ella. Uno de los pilares, que una vez ayudó a sostener el techo, ahora se encuentra caído a través de su ancho, formando grandes escalones de piedra que cruzan por el centro de la piscina.

En el otro lado de la vil piscina de putrefacción, otro túnel se aleja de esta cámara, internándose más profundamente bajo tierra, pero esta salida está bloqueada por una puerta claveteada de hierro forjado con un rostro demoníaco y sonriente. Obviamente, tendrás que cruzar la piscina para seguir adelante y encontrar a tu némesis, pero ¿de qué modo? Podrías:

Usar la Habilidad Especial de *Espíritu* (si la tienes).

Pasa al **103**

Cruzar por medio del pilar roto. Pasa al **179**

Entrar en la piscina con la esperanza de que puedas cruzar vadeando a través de ésta. Pasa al **222**

Intentar saltar al otro lado. Pasa al **261**

155

El Golem te barre con sus enormes brazos y te aplasta contra su pecho. Caras humanas, gritando de tormento, emanan de entre las tumbas rotas que forman el cuerpo del monstruo no-muerto y te das cuenta de que el Golem de las Tumbas está tratando de atraparte dentro de sí mismo, al igual que tiene a esos miserables enterrados en el cementerio de Sleath.

Lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, resistes el poder del Golem y te liberas de sus garras; regresa al **42** y termina tu lucha con el monstruo. Sin embargo, si el total de los

dos dados es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 254.

156

A medida que el Acólito de la Muerte comienza a sucumbir ante la fuerza de tu iracunda venganza, una mirada de pánico entra en sus ojos. De repente corta su hechizo y en su lugar lanza la bola de cristal a tus pies. La esfera de amatista explota con la fuerza de las negras energías reunidas dentro de ella. Por un momento todo se vuelve negro y luego la luz de la luna creciente regresa y el mundo aparece una vez más a tu alrededor, amoldado en su radiación monocromática. Pero del Acólito de la Muerte no hay señal alguna.

Con el asesino de magia oscura desaparecido, aún no estás cerca de entender por qué fuiste asesinado. Vuelves a tu cuerpo y contemplas el frio cadáver. Es una extraña sensación estar mirando a tu propio cuerpo muerto. Tú sabes que ahora no podrás descansar hasta que hayas resuelto el misterio de tu propio asesinato y exigido tu venganza contra el que te quería ver muerto. Pero, ¿dónde vas a ir primero en tu búsqueda de respuestas?.

Miras a través del promontorio barrido por el viento hacia el lejano Castillo de Valsinore. Delante de ti, directamente al norte, se encuentra el pueblo de Sleath, el castillo es ahora una sombra negra contra el horizonte detrás de él. Al noroeste se encuentra la enmarañada extensión del Bosque Fantasma donde, dice el rumor, vive una sabia mujer-chamán. Tal vez ella podría ayudarte en tu búsqueda de respuestas. Al noreste, los páramos pasan al borde del mar, donde - cuando estuviste aquí al menos por última vez - vivía un monje ermitaño en la orilla del mar. Tal vez podría ayudarte.

Sin embargo, al este se puede ver la oscura colina de un túmulo funerario y te sientes extrañamente atraído hacia este lugar de un modo que no se puede explicar, del mismo modo que lo hace el círculo de piedra de las Nueve Doncellas donde fuiste atacado. ¿Qué harás?:

Acercarte al túmulo. Pasa al **409**

Sucumbir al encanto de las Nueve Doncellas.

Pasa al **257**

Explorar una de las otras opciones que se te ofrecen.

Pasa al **217**

157

Arrancando una antorcha de un soporte de la pared, te preparas para luchar contra esta monstruosidad no-muerta. Sabes que has elegido el arma correcta cuando escuchas a la criatura gritar de miedo y retrocede de las abrasadoras llamas.

NECROS DESTREZA 10 RESISTENCIA 12

Si el Necros te golpea, el recubrimiento ácido de su limo te quemará tanto si tienes un cuerpo físico o no, debido al hecho de que también es un no-muerto, aunque como ningún otro que hayas visto antes. A cambio, tu tea ardiente lo quemará ocasionándole 2 puntos de daño a su RESISTENCIA con cada golpe exitoso. Si logras superar a este terrible horror no-muerto, pasa al **401**. Si el Necros pone fin a tu forma de espíritu, escribe el número *243* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

158

Esta parte de las catacumbas está poblada de telas de araña. Sin embargo, las arañas no pueden molestarle en tu forma etérea por lo que sigues adelante. Pero cuanto más lejos vas, más espesas se van volviendo. Donde la humedad viste las telas en su parte más espesa, no te sorprende por completo cuando un arácnido monstruoso desciende arriba del techo. La sorpresa se vuelve rápidamente en horror cuando ves la cara del monstruo por primera vez; donde habrías esperado ver la cabeza contundente de una araña, con sus miriados ojos como perlas negras y colmillos venenosos, allí en su lugar hay una malévola parodia de un rostro humano. Silbando horriblemente, la demoníaca Araña de la Muerte avanza hacia ti, decidida a atrapar tu alma dentro de su tela sobrenatural y arrastrarte a su propia dimensión infernal.

ARAÑA
DE LA MUERTE DESTREZA 12 RESISTENCIA 9

Si la Araña de la Muerte gana dos Rondas de Ataque consecutivas, pasa al **177**. Si no, sigue luchando hasta que tú o el monstruo seáis destruidos. Si eres tú quien 'muere', escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si es el espíritu del demonio el que se envía al Reino de los Condenados, pasa al **207**.

159

La voluntad del Rey de las Sombras, uno de los Señores de la Muerte, es una fuerza poderosa, una fuerza tangible como un aplastante tentáculo del mal. Pero tú no has forjado tu camino a través de huestes de no-muertos, enfrentándote a peligros incalculables para ser resucitado de los muertos sólo para fallar ahora. El Chambelán Unthank puede estar muerto y tu necesidad de venganza satisfecha, pero ahora un mal aún mayor amenaza el futuro de estas tierras, un gran mal, de hecho, como el derrotado por las fuerzas reunidas para la Cruzada contra el Mal que limpió Bathoria.

"¡No me inclinaré ante ti!", gritas desafiante a la entidad no-muerta. "Tu sirviente Unthank el Nigromante no me destruyó, aunque lo intentó, y tú también fracasarás".

El trueno retumba encima y alrededor del círculo de piedra de nuevo y te toma un momento para que te des cuenta de que el Rey de las Sombras se está burlando de ti a carcajadas. Si tienes anotada la palabra clave *'Venganza'* en tu Hoja de Aventura, pasa al **419**. Si no, pasa al **375**.

160

Subes a una mugrienta habitación de paredes abiertas que huele al olor de los excrementos que cubren cada rincón y cada hueco. Estás en lo que solía ser el desván donde el halconero mantenía a sus entrenadas aves rapaces. Pero ahora no hay ningún signo del cetrero, aparte de un esqueleto humano, limpio de carne y medio enterrado en excrementos de pájaros. Tampoco hay ningún signo de sus aves de presa, y no te sorprendería si todas ellas terminaron dentro de la blasfemia que ahora se alimenta del cadáver del cordero atrapado en sus garras. En la vida debió haber sido algo del tamaño de un Roc o un Buitre Gigante, y posee características de ambos, pero ahora es difícil de asegurar en cual proporción debido a la descomposición - su carne está colgando en harapos de sus huesos y, sus enfermizos ojos amarillos ondulan en las órbitas de su cráneo descarnado -. Sea lo que fuere en vida, ahora que está muerto, su hambre es insaciable. Dando un salvaje graznido, el pájaro no-muerto se lanza a ti con sus alas abiertas sin plumas y de descompuesta piel.

AVE CARROÑERA DESTREZA 7 RESISTENCIA 7

Si el ave no-muerta te mata, anota el número *20* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si matas al pájaro carroñero, no encuentras nada de interés aquí en el apestoso aviario, por lo que regresas por la torre hasta la puerta de la Barbacana (pasa al **20**).

Nota: **Roc.** (También Ruc o Rocho). Es un ave de rapiña gigantesca cuyo origen se remonta a la mitología persa, que es capaz de levantar un elefante con sus garras. Se la menciona en obras y cuentos de Oriente Medio, como 'Las mil y una noches'.

161

"Si Aramanthus todavía estuviera vivo", dice Bertild con tristeza, "podría haberte ayudado, estoy segura de ello. No sé en quién confiar aquí en estos días. El Capitán de la Guardia es un buen hombre pero desconfiado. También he oído que el Sacerdote todavía hace lo que puede para detener la propagación del mal, pero que ahora casi nunca sale de su capilla por miedo a lo que está más allá de los límites de ese santuario. Al Bardo casi nunca se le ve fuera de la presencia del Chambelán Unthank y parece ser uno de los pocos favorecidos de la corte. El Conserje es una ruina total, en estos días, digamos que tiene problemas con sus propios espíritus. Pero mi información está un poco fuera de fecha, el movimiento entre las salas está restringido. Y ya nadie está autorizado a entrar en la Fortaleza". Pasa al 140.

162

Mientras pronuncias las palabras de la invocación, los Tenebraes, nacidos en la sombra, gritan de dolor y se disuelven de nuevo en la oscuridad de la que originalmente fueron convocados. Recuperas 1 punto de SUERTE, añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y pasa al 132.

163

A medida que avanzas hacia el pueblo de Sleath y tu casa ancestral, una encrucijada sale a la vista, al igual que el patíbulo que se encuentra ante ella en la parte superior de una empinada escarpe en los páramos. El viento se está levantando ahora mientras que sopla a través del oscuro golfo del Mar del Diamante hacia el este, golpeado el cuerpo deformado que cuelga del extremo de la soga del verdugo, agitando el pelo suelto alrededor de su cabeza. Manteniéndose de pie delante de la horca, con su chal apretado alrededor de sus

hombros contra el viento, su vestido rasgado ondeando con la brisa del mar, hay una mujer pelirroja. No puedes dejar de preguntarte quién era el cuerpo del patíbulo en vida. Tal vez esta mujer lo sepa. Cuando la miras más de cerca, ves que un aura verde parpadea rodeando su cuerpo. ¿Qué harás?:

Acercarte a la mujer. Pasa al 133

Estudiar el cuerpo que cuelga de la horca. Pasa al 92

Seguir por el camino hacia la encrucijada. Pasa al 52

164

Al entrar en los establos eres recibido por el olor a tierra de los caballos atados dentro. Los animales relinchan y se agitan golpeando en el suelo con sus pezuñas mientras pasas junto a ellos. Observas que un animal está ensillado y luego, al mirar más de cerca, te asombra ver que es el caballo en el que volvías al castillo. Lo habías olvidado hasta ahora, pero te hace pensar... Si tu caballo ha vuelto aquí, ¿qué le ha pasado a tu cadáver?.

A medida que reflexionas sobre el destino de tu propio cadáver, los establos se bañan en una luz verde misteriosa cuando algo se manifiesta dentro de una cuadra vacía frente a ti. Mientras observas, un caballo fantasma se materializa allí. Sus ojos brillan como luces ardientes, mientras que el ectoplasma gotea de sus labios espumosos. El caballo parece ser salvaje y te tiene completamente atrapado. Si quieres salir de los establos vas a tener que pasar por delante de esta criatura fantasmal primero.

Al tiempo que el caballo se eleva sobre sus patas traseras, listo para golpear con sus pezuñas contra tu

cabeza, rápidamente decides cómo reaccionar. Si quieres empuñar tu espada para defenderte, pasa al **96**. Si prefieres calmar al fantasma del caballo, pasa al **143**.

165

En el último momento posible, el rayo negro se dirige hacia el escudo espejado de tu brazo, golpeándolo y disipándose inofensivamente. Ahora nada se interpone entre ti y tu ansiada venganza, aparte del mismísimo Unthank el Nigromante. Si todavía tienes un *Reloj de Arena Negro* y quieres usarlo ahora, pasa al **410**. Si no, pasa al **428**.

166

Las escaleras terminan ante una puerta de roble de aspecto pesado, pintada de negro y adornada con elaboradas incrustaciones de plata que forman símbolos esotéricos dentro de la madera. La puerta tiene una manija pero carece de un ojo de cerradura. En su lugar, en el centro de la puerta hay un conjunto de tres interruptores en forma de vaso, cada uno con los dígitos del 0 al 9 sobre sus superficies talladas. Obviamente, para ser capaz de abrir la puerta necesitas saber el código de la combinación de la cerradura. Pero incluso si posees tal conocimiento, es inútil para ti si no puedes mover los interruptores.

Si piensas que sabes la combinación y tienes la Habilidad Especial de *Poltergeist*, pasa al **411**. Si tienes la combinación pero no la habilidad, y todavía quieres intentar forzar los interruptores a moverse, tira dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, tira tres dados más; si este segundo total obtenido es menor o igual que tu puntuación de RESISTENCIA, escribe el número *411* en

tu Hoja de Aventura y pasa al 120. Si fallas en cualquiera de los dos lanzamientos, te es imposible desbloquear la combinación; tendrás que abandonar esta ala de la Barbacana (pasa al 20), o usar la Habilidad Especial de *Aparición* para tratar de resolver el problema, si es que tienes esa habilidad especial y quieres usarla aquí (pasa al 181).

167

"Pero, ¿qué es la justicia?", el Vigilante entona. "Respóndeme a eso". Si respondes diciendo que la justicia significa venganza, pasa al 226. Si prefieres decir que quieres una segunda oportunidad para lograr justicia por ti mismo, pasa al 127.

168

Te encuentras en la orilla de un lago congelado, en las lejanas, bloqueadas por el hielo ártico, Islas del Diamante. En el centro de la capa de hielo del lago se levanta una isla rocosa, y sobre ella se alza una colosal torre de hielo azul y piedra negra. Los puntiagudos como espuelas, carámbanos de sus almenas, parecen alcanzar todo el camino hasta el reino de los dioses, de tan altos como son. Esta es Frostfinger, la torre del Rey del Invierno, un lugar de leyenda, maldecido por demonios, pero si la información que estás manejando es correcta, también es el lugar de descanso de la misteriosa Piedra del Espíritu. Antes de que puedas empezar a buscar este artefacto arcano vas a tener que cruzar el lago para llegar a la isla. Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu* y quieres usarla, pasa al 126. Si no, deberás cruzar a través del lago congelado (pasa al 144).

169

Con la Cacería Salvaje descendiendo hacia ti desde las nubes, te vuelves y huyes a lo más profundo del bosque. Te arrojas y te cubres bajo el manto vegetal de unos helechos que oscurecen el tronco de un viejo roble, justo cuando los perros de caza y los caballos descienden en un claro entre los árboles. El ladrido sobrenatural de los perros hace eco entre los viejos y negros troncos de los fresnos y oyes a alguien mandar a la manada: "¡Buscadlos, donde quiera que puedan estar!".

Mientras esperas, al acecho en el denso matorral, escuchas los pasos acolchados de los perros acercándose cada vez más con un apremiante sonido de olfateo. Y luego te encuentran. (Pierdes 1 punto de SUERTE). Rugiendo rabiosamente, los etéreos perros de caza se lanzan a por ti. Lucha contra los perros fantasmales conjuntamente.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer PERRO FANTASMA	7	5
Segundo PERRO FANTASMA	6	5
Tercer PERRO FANTASMA	6	6

Si obtienes una segunda muerte en las mandíbulas de los perros dentro de las 4 primeras Rondas de Ataque, anota el número *290* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si sigues vivo después de 4 Rondas de Ataque, el líder de la Cacería Salvaje llama a los perros. Pasa al **220**.

170

A medida que avanzas por el pasillo, de repente te bañas en una brillante luz ártica, y te encuentras incapaz de moverte. No puedes ver nada a tu alrededor, por la cegadora blancura. Y después de la luz, una voz áspera e inhumana habla.

"Cada cosa tiene su duración asignada,
Pero ¿cuántos años son la vida del hombre?"

Si crees que conoces la respuesta a este acertijo, pasa a la sección con el mismo número. Si no es así, o si el párrafo al que te dirige no tiene sentido, entonces pasa al 372.

171

Después de deshacerte del Perro Negro de Barrowmoor, partes otra vez hacia los acantilados. En poco tiempo estás franqueando el camino de cabras que lleva desde los páramos azotados por el viento a la playa de piedras y al oscuro mar.

Tus pies no hacen ruido mientras caminas sobre los guijarros, los únicos sonidos son el golpear de la marea y el traqueteo de piedras arrastradas por las fuertes olas. Por delante de ti, más lejos a lo largo del promontorio, puedes ver la boca de una cueva que está sobre una alfombra de algas marinas dejadas por la marea, iluminada por un crepitante fuego de restos de maderas que el mar arroja a la playa. Esta debe ser la casa del ermitaño. Sólo esperas que él pueda ayudarte.

Y entonces lo ves, de pie en la entrada de su cueva, mirando hacia fuera en la noche iluminada por la luz de la luna. "¿Hola? ¿Hay alguien ahí?".

Está vestido con un hábito gris claro, atado a la cintura con una cuerda, con una larga y gruesa barba que se aferra a los huecos de su rostro hambriento, aunque la parte superior de su cabeza está completamente calva. Luego te ve, y su tez rubicunda palidece a la luz de la luna. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, pasa al **131**. Si no tienes suerte, pasa al **447**.

172

Tu mente, con todo el conocimiento que has adquirido, dentro del cuerpo altamente entrenado del Capitán Cador, hará una combinación despiadadamente eficaz. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Anota la puntuación actual de DESTREZA de tu forma de espíritu y la puntuación de RESISTENCIA, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras controlas el cuerpo de Cador debes usar sus estadísticas, que son las siguientes: DESTREZA 12, RESISTENCIA 20.

Si eres herido de cualquier manera, mientras estés usando el cuerpo de Cador, puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA y Cador tiene suficiente comida para dos provisiones. El capitán de la guardia está armado con una hoja bendecida (no muy diferente de tu propia Nightslayer, aunque no tan poderosa) que es capaz de dañar a los no-muertos, los demonios y las criaturas mágicas.

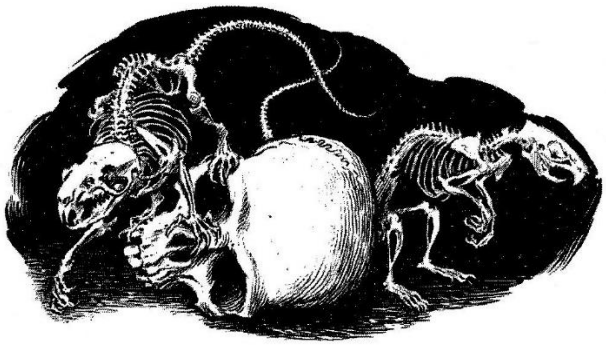
Si la RESISTENCIA del Capitán Cador se reduce a 2 puntos o menos mientras estés en posesión de él, este será golpeado y caerá inconsciente, forzándolo a liberar su cuerpo de tu influencia. Sin embargo, puedes seguir luchando en tu forma de espíritu, usando las puntuaciones que se te dijo que anotaras antes en esta misma sección. Pasa al 429.

173

Ya sabes que para seguir adelante necesitarás un cuerpo físico, y sin embargo has perdido el tuyo. ¿Pero conoces algún otro medio para adquirir uno? Si tienes la frase *'Descansa en Paz'* escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al 369. Si tienes escrita la palabra clave *'Autómata'*, pasa al 427. Si tienes la Habilidad Especial de *Posesión* y deseas elegir este camino, pasa al 13. Si no tienes ninguna de estas cosas, pasa al 152.

174

¡No puedes usar a tu hermana para exigir tu venganza!. Ella es el último miembro sobreviviente de tu línea familiar. Si ella muriese, entonces también lo haría el linaje de tu familia y eso es algo que tú estás tratando de impedir. Como resultado, Lady Oriana no es un candidato adecuado para la posesión. Pierdes 1 punto de SUERTE y 1 punto de VOLUNTAD. Vuelve al 13 y prueba con alguien, o algo, en su lugar.



175

"No pasarás por delante de Sir Calormayne de Ravenscar con tanta facilidad", dice el caballero, que espolea a su caballo al galope. "¡Prepárate para enfrentarte a tu perdición!". Su caballo de guerra embiste hacia ti, el viejo caballero de repente no parece tan enfermizo y débil después de todo. Te ves obligado a sacar tu espada y defenderte una vez más.

CABALLERO FANTASMA	DESTREZA10	RESISTENCIA 10

Si derrotas al caballero en singular combate, puedes cruzar el puente sin obstáculos y también te sientes lleno de energía renovada. (Recuperas 5 puntos de RESISTENCIA y pasa al **6**.) Si el caballero te supera en combate mortal, escribe el número *6* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

176

Con un extraño grito casi musical, la consciencia del bardo huye a algún rincón lejano de su mente mientras tomas el control de su cuerpo. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Toma nota de tus puntuaciones actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras uses el cuerpo de Blondel el Bardo deberás usar sus puntuaciones, que son las siguientes: DESTREZA 8, RESISTENCIA 15.

Si eres herido en batalla, puedes comer provisiones de comida para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una

provisión restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA perdidos. Apresuradamente recolectas entre los restos de las sobras del estrafalario banquete de medianoche de Unthank y recoges suficiente comida para 4 provisiones. Blondel lleva una espada corta en una vaina en su cintura, que no está encantada, y su *lira*, que si lo está. (Anota esto en tu Hoja de Aventura).

Si la puntuación de RESISTENCIA de Blondel se reduce a 2 puntos o menos, el Bardo será golpeado, quedando inconsciente y te verás obligado a abandonar su cuerpo. Puedes seguir luchando en tu forma de espíritu, sin embargo, usando las estadísticas que antes se te ha dicho que anotases en esta sección. Pasa al **429**.

177

La Araña de la Muerte se apodera de tu forma etérea con sus colmillos infernales y, aprovechando al máximo de tu estado vulnerable, trata de arrastrarte hacia el centro de su telaraña, que es su vínculo extra-dimensional con el Reino de los Condenados. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado regresa al **158** y sigue luchando hasta que tú o el monstruo seáis destruidos. Si eres desafortunado, la Araña de la Muerte logra arrastrarte al centro de su telaraña. Escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

178

Tan abruptamente como apareció, la luz se ha ido, hundiendo el vestíbulo de entrada en la oscuridad una vez más. Pero, impávido, continúas tu camino hasta que se abre en una vasta cámara y comienzas a darte cuenta de cuánto ha sido alterada la Fortaleza en el tiempo que tú has estado ausente.

El interior de la enorme estructura ahora no es más que un caparazón vacío. Los pisos superiores y las paredes interiores han sido derribados, los escombros de esta destrucción masiva están apilados en grandes montones de ladrillo y piedra a los lados de la vasta cámara así creada. Donde una vez los esqueletos de aquellas bestias derrotadas por los señores del Castillo de Valsinore fueron exhibidos en toda su ósea gloria, ahora solamente hay un montón de huesos quebrados. En el otro lado de la cámara, en las esquinas del noroeste y del noreste de la Fortaleza, se pueden ver dos escaleras de caracol todavía intactas, que ascienden, hacia las almenas, y descienden, hacia las mazmorras, respectivamente.

Pero parece que todavía hay vida en estos restos calcificados. Al entrar en la cámara, algunos de los huesos comienzan a moverse, chirriando a través del suelo de piedra hacia otros, uniéndose como si recordaran cómo una vez se conectaron en la vida. Y sin embargo huesos de toda clase de esqueletos destrozados se unen de esta manera cuando algo monstruoso se manifiesta dentro de la estructura vacía de la Fortaleza. ¿Cómo lidiarás con esta última amenaza?. Podrías:

Correr a través de la cámara hacia la escalera noroeste.

Pasa al 69

Tratar de llegar a la escalera noreste. Pasa al 137

Prepararte para combatir a lo que sea que se está manifestando aquí. Pasa al 110

179

Cautelosamente, caminas sobre la columna quebrada que atraviesa la putrefacta piscina. Si estás en tu forma etérea, fácilmente cruzas a través, hasta el otro lado, sin que ocurra ningún inconveniente (pasa al 421). Si estás habitando un cuerpo físico debes *Probar tu Suerte*. Si tienes suerte, también cruzas con seguridad al otro lado (pasa al 421), pero si tienes mala suerte, uno de los trozos rotos de los extremos de la columna cede bajo tu peso, y te envía tropezando al interior de la fétida piscina (Pasa al 222).

180

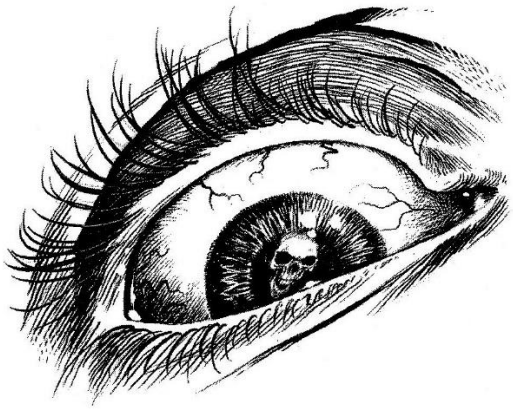
El brillo acogedor de la forja trabajando te atrae a través de la oscuridad hacia el taller de herrería. La herrera ha dejado la puerta abierta, como siempre, para evitar que el calor interior se vuelva insoportable. El calor incluso calienta tu fría forma fantasmal. Miras cautelosamente dentro.

Está justo como tú lo recordabas. Tienes buenos recuerdos de este lugar. Cuando eras niño, pasabas horas fuera de la esfera de su calor, viendo a Bertild la Herrera trabajando en su forja, formando piezas de armadura en el yunque o perfeccionando armas de punta afilada.

Y Bertild sigue aquí ahora, trabajando en su fragua. Bertild es una mujer alta y gruesa, con los brazos y los hombros musculosos y es inconfundible gracias al

parche que usa sobre su ojo izquierdo, donde una astilla de hierro candente le cayó hace tiempo. Lleva un pesado delantal de cuero y tiene un martillo de cabeza rechoncha en una gruesa mano enguantada y la pieza de metal que está trabajando sostenida con un par de pinzas en la otra.

Estás a punto de entrar en la herrería cuando te das cuenta de que se ha vertido sal formando una línea a través del umbral. Si quieres cruzar esta barrera de sal, pasa al **231**. Si prefieres llamar a la herrera primero, pasa al **14**.



181

Cerrando los ojos por instinto, das un paso confiado adelante. Un dolor inmediato e inexplicable atraviesa tu cuerpo como una descarga eléctrica y eres expulsado de la puerta, incapaz de atravesarla. Tira un dado y súmale 1; esta es la cantidad de puntos de RESISTENCIA que pierdes. Si esto ha terminado contigo, escribe el número *20* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si todavía estás vivo, por así decirlo, a menos que pienses que conoces la combinación y desees intentar abrir la puerta (vuelve a la sección **166**), no hay nada que puedas hacer sino dejar la torre de la Barbacana (pasa al **20**), o bajar la escalera hasta el fondo, si no lo has hecho ya, pasando al **115**.

182

El pasadizo te lleva a un tramo de escalones de piedra que descienden abajo en la oscuridad. Considerando lo que has encontrado hasta ahora en las mazmorras, al seguir los escalones hacia abajo en la penumbra, te preguntas qué horrores te esperan en lo más profundo bajo Valsinore.

Las escaleras se doblan sobre sí mismas y luego te encuentras en otro pasadizo de paredes de piedra. Un sonido como la vibración de la cola de una serpiente de cascabel hace que te quedes helado y te quedes perplejo mirando en la oscuridad delante de ti. Un poco más allá, un nuevo pasadizo se ramifica a la izquierda. El túnel también continúa delante de ti, pero aferrándose medio a la pared y medio al techo por sus grandes garras de marfil hay una horrible criatura que parece ser una amalgama de un gran lagarto de algún tipo, con la cola de una serpiente de cascabel y con la piel moteada verde y marrón. Sin embargo, su cabeza se ve horriblemente como un cráneo humano descarnado, aunque los parpadeantes ojos dorados en ese cráneo son indudablemente reptilianos y una lengua bífida sale siseante, como dardos de su boca abierta, para degustar el aire rancio y mohoso de las mazmorras. Si quieres seguir por el pasillo, vas a tener que luchar contra el Rastreador de las Catacumbas. Si estás preparado para hacer esto, pasa al 219. Si no, puedes intentar tomar el desvío a la izquierda antes de que la criatura tome conciencia de tu presencia (pasa al 203).

183

La Bestia de Huesos ha sido creada a partir de los huesos de bestias fantásticas, tales como una mantícora, una quimera y un basilisco, por lo tanto, ¡sabes que la batalla que estás a punto de comenzar va a ser legendaria!

BESTIA DE HUESOS

QUIMÉRICA DESTREZA 9 RESISTENCIA 11

Si la Bestia de Huesos gana una Ronda de Ataque, lanza un dado y consulta la siguiente tabla para descubrir qué daños te inflige.

Tirada de dado	*Ataque y Daño*
1-3	Garras Terribles - la Bestia te lacera con sus garras cruelmente afiladas. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.
4-5	Latigazo - la cola del monstruo te golpea en los pies, derribándote. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y reduce tu Fuerza de Ataque en 1 punto durante la siguiente Ronda de Ataque, cuando te levantas de nuevo.
6	Mordedura Salvaje - el monstruo te atrapa en sus fauces y hunde sus colmillos en ti. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Si logras derrotar a la Bestia de Huesos, pasa al **236**. Alternativamente, después de que hayan transcurrido tres Rondas de Ataque, puedes intentar huir corriendo por la escalera descendente. Si quieres hacer esto debes perder una Ronda de Ataque y sufrir las consecuencias, pero si tu apuesta vale la pena, pasa al **205**. Sin embargo, si tu batalla contra el monstruo da como resultado que tu forma etérea sea destruida, escribe el número *110* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

Notas:

Quimera: Monstruo fabuloso que se representa con cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón.

Mantícora: La mantícora es una criatura mitológica, un tipo de quimera con cabeza humana (frecuentemente con cuernos), el cuerpo de un león, y la cola de un dragón o escorpión, capaz de disparar espinas venenosas para incapacitar o matar a sus presas.

Basilisco: Animal de la mitología griega que se representaba con cuerpo de serpiente cargada de veneno letal, patas de ave y alas espinosas y al que se le atribuía el poder de matar con la simple mirada.

184

Un sudor frío estalla en tu frente y te encuentras a ti mismo rechinando tus dientes a medida que luchas para obligar a los mismos poderes que buscan destruirte para que te ayuden en su propia destrucción. Pero de alguna manera, contra todas las probabilidades, logras manejar la situación.

Mientras sigues leyendo el hechizo de destierro que el códice encontró para ti, el velo entre los dos mundos se desgarra y los fantasmas de mil almas malditas se precipitan a través del desgarrón en el tejido de la realidad y rodean al Rey de las Sombras con un vórtice giratorio de luz espectral. Observas atónito cómo los espíritus desgarran la forma insubstancial del Rey de las Sombras con sus garras espectrales. El Señor de la Muerte hace todo lo posible para defenderse de su asalto implacable, pero al final es simplemente aplastado.

Pronto no queda nada del Rey de las Sombras, excepto algunos restos de tinta de las tinieblas en el corazón del vórtice giratorio de los espíritus y luego, con un último aullido de furia y frustración, la entidad malvada es arrastrada de regreso al Reino de los Condenados. Con un explosivo sonido de truenos, como el de una tumba al cerrarse de golpe, el rasgón en la realidad se cierra de nuevo. Pasa al **450**.

185

Te encuentras dentro de una habitación totalmente aterradora. Es una cámara de tortura, eso está claro, no puede haber absolutamente ninguna duda al respecto. Los instrumentos del oficio del torturador están en todas partes: braseros, sillas cubiertas de púas de hierro y toda clase de jaulas de metal que cubren las celdas de las mazmorras o que cuelgan de cadenas desde el techo. Pero ninguna es tan digna de temor como la doncella de hierro de dos metros de altura que está en el centro de la cámara. Se ha hecho para imitar la forma del cuerpo humano, con dos brazos y dos piernas, así como un tronco y la cabeza. Pero nunca habrías podido adivinar lo estrechamente que se asemeja a un ser humano hasta que, con un chirriar de juntas de hierro oxidado, el

horrendo instrumento de tortura cobra vida. Saltando por el suelo sobre sus pies de metal, bloquea tu camino fuera de la cámara de tortura. Si tienes alguna bolsa de cuero llena con esporas de la *Plaga del Hierro* y quieres usarla, pasa al **128**, de lo contrario no tienes más remedio que luchar contra la mágicamente animada Doncella de Hierro, que es tan capaz de dañarte como tú a ella.

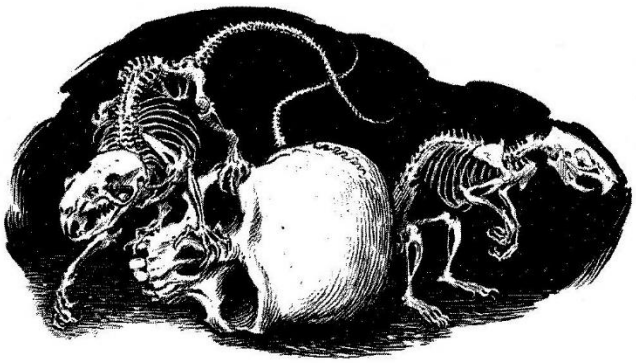
DONCELLA DE HIERRO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 10

Si estás luchando contra la mágica construcción de metal con un arma aplastante - como un martillo de cualquier clase o tus propios puños de hierro - o un arma mágica, cada golpe exitoso que consigas en contra de ella le infligirá 2 puntos de daño a su RESISTENCIA. Las armas de hoja ordinarias (como una espada, un hacha de combate o una daga) sólo causarán 1 punto de daño a su RESISTENCIA con cada golpe exitoso. Si destruyes al guardián de la cámara de tortura, dejas esta celda lo más rápido posible (pasa al **56**). Si, durante la batalla, tu forma de espíritu perece, escribe el número *56* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

186

En lugar de combatir con un arma ordinaria, el acólito se defiende lanzándote más de su magia oscura. Uno de estos rayos de energía negra te golpea y te consumes por el dolor. Es como si el hechizo del acólito hubiera quemado tu forma etérea y te causara 2 puntos de daño a tu RESISTENCIA.

Continúa tu batalla con el Acólito de la Muerte. Tan pronto como reduzcas la puntuación de RESISTENCIA del malvado mago a 3 puntos o menos, pasa al **156** sin demora. Sin embargo, si tu puntuación de RESISTENCIA se reduce a cero, anota el número *288* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100** inmediatamente.



187

Resistiendo el poder arcano de la lira mágica del bardo, rápidamente te vuelves invisible otra vez y huyes de su presencia. Anota la palabra clave '*Bardo*' en tu Hoja de Aventura y pasa al **227**.

188

Tanto la aldea de Fetchfen como Frostfinger, la torre del Rey del Invierno, se encuentran a muchas leguas del Castillo de Valsinore. Para viajar allí a pie te tomaría

días, tiempo que no tienes. Pero tal vez tú sabes de alguna forma menos convencional de viajar. Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, pasa al 218. Si no, pero tienes la palabra clave *'Corcel'* escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al 7. Si no tienes ninguna de estas cosas, no hay manera de que puedas viajar a ninguno de los lugares y volver otra vez antes del amanecer, y tienes la sensación de que lo que vaya a ocurrir, va a suceder antes de que el Castillo de Valsinore vea el amanecer de un nuevo día. Pierdes 1 punto de SUERTE y pasa al 117.

189

"El cocinero está ocupado en la cocina preparando la fiesta de celebración de medianoche de Unthank, el sacerdote apenas sale del santuario de la capilla, y por supuesto la herrera todavía está aquí, ejerciendo su oficio en el otro lado del patio. El bardo es el único que tiene algo que ver con Unthank. Por alguna razón él todavía es bienvenido en la corte".

"El bufón se volvió loco hace mucho tiempo. Unthank lo tiene encerrado en una celda en la Barbacana. Puedo oírlo riendo histéricamente las noches cuando la luna está llena. El viejo sepulturero todavía está aquí. Ciertamente parece tener mucho trabajo para mantenerlo ocupado estos días".

"Pero si planeas imponer tu venganza a quienquiera que sea, hay algo que debes saber". Pasa al 269.

190

Sin mirar atrás, te das la vuelta y corres. Tus pies fantasmales todavía parecen golpear el suelo debajo de ti mientras que te internas lejos, entre los negruzcos troncos de un grupo de árboles. Puedes oír el golpeteo

de los cascos de los caballos y el jadeo de los sabuesos sobrenaturales muy claramente ahora, cerca detrás de ti. Y entonces te alcanzan. Una bota espectral te golpea firmemente en la mitad de la espalda y te envía de bruces al suelo, bajo los cascos de los corceles fantasmales.

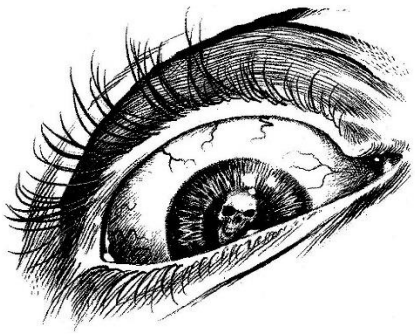
Lanza un dado y suma 2 al resultado. Este es el número de puntos de RESISTENCIA que pierdes. Si todavía estás "vivo", pasa al **220**. Si el pisoteo que acabas de recibir te ha concedido una dolorosa segunda muerte, escribe el número *290* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

191

A medida que te aproximas a la sólida y negra forma de la Fortaleza, unas grotescas Gárgolas que no recuerdas haber visto allí antes, te miran con malicia mientras se desprenden liberándose de sus zócalos tallados en piedra y se lanzan de sus puestos de vigilancia en las cuatro esquinas de las almenas de la Fortaleza. Se lanzan hacia ti con sus alas coriáceas, alcanzándote con sus pétreas garras. Los monstruos te atacan en bandada y te rodean, te defiendes lo mejor que puedes, pero pronto descubres que sus pieles de piedra son impenetrables para tu hoja etérea. Por desgracia, no se puede decir lo mismo de tu forma fantasmal y sus duras garras como el diamante. Lanza un dado y añádele 1; este es el número de puntos de RESISTENCIA que pierdes cuando las Gárgolas te atacan en el aire. Si sobrevives al ataque, al darte cuenta de que no vas a poder llegar al torreón de la Fortaleza de esta manera, rápidamente desciendes hasta el Patio Principal, abajo en la zona interior y te alivias al ver a las Gárgolas volver a posarse en sus apoyos encima de la Fortaleza (pasa al **445**). Si no sobrevives al ataque de las Gárgolas, anota el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

192

Volviendo al salón de celebraciones, te encuentras a Blondel el Bardo escondido y acobardado en un rincón, tanto el Chambelán Unthank como los Caballeros del Pavor de la Orden del Sudario Negro se han marchado. Antes de que tenga tiempo de intentar cualquier truco para escapar, sacas todo el poder de tu fuerza de voluntad para intentar controlarlo. Tira dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 176. Si es mayor, el trovador resiste tus intentos de tomar el control de su cuerpo, punteando las cuerdas de su lira para crear discordancias inquietantes que alteran tu cuerpo etéreo, forzándote a huir. Vuelve al 13 para intentar otro enfoque.



193

Para llegar a los escarpados acantilados que bordean la costa de Grimcrag, primero debes cruzar el ondulante terreno de Barrowmoor, también conocido como el

‘*Páramo de los Túmulos*’; llamado así después de todos los antiguos túmulos funerarios que salpican el paisaje en este lejano rincón del reino. La luna está subiendo firmemente en el cielo mientras la noche reclama a la tierra.

De repente, un espantoso aullido rompe el misterioso silencio de los páramos, llegándote sobre el frío viento que sopla desde el mar. Te recuerda de inmediato la historia que tu padre os contó a ti y a tu hermana cuando aún erais niños: la leyenda del Perro Negro de Barrowmoor. El perro negro - o Barghest, como también se le conoce en la leyenda - es un perro fantasma, cuyo aullido precede a una muerte en la familia. Pero en esta noche en particular parece ser un poco tarde. ¡Después de todo, ya estás muerto!.

Con un salvaje gruñido, las mandíbulas fantasmales babean ante la perspectiva de saborear un festín con tu alma, con sus ojos como carbones ardientes, Barghest se materializa en la noche frente a ti. Pensabas que este cazador del infierno no era más que una historia de fantasmas para asustar a los niños desobedientes. Y es una historia de fantasmas, ¡sólo que ahora estás en ella!.

BARGHEST DESTREZA 7 RESISTENCIA 6

Las garras fantasmagóricas del perro negro pueden hacerte daño como si ambos fuerais seres vivos. Si el salvaje ataque de Barghest te matara, escribe el número *171* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si consigues derrotar al perro, mientras su espíritu se disipa por el viento, sientes tu propio cuerpo fantasmal absorber parte del poder de Barghest, y disfrutas de la nueva fuerza que fluye a través de tu forma etérea. Recuperas 3 puntos de RESISTENCIA y pasa al **171**.

194

Con grandes y poderosos pasos el Golem del fuego del infierno avanza hacia ti, los guanteletes de sus puños son del tamaño de yunques dispuestos a convertirte en pulpa. La máquina mágica abre su boca con otro infernal rugido y puedes ver la furia candente que arde en su núcleo fundido. ¡La única manera de superar al Golem es derrotarlo en una batalla!. (Si ya has luchado contra el Golem, pero sigue invicto, modifica sus estadísticas en consecuencia antes de luchar de nuevo).

GOLEM INFERNAL DESTREZA 9 RESISTENCIA 12

A menos que estés utilizando un arma mágica de algún tipo, si logras golpear con éxito a este autómata mágico, lanza un dado; con un resultado de 4-6 sólo le causarás al Golem 1 punto de daño a su RESISTENCIA. Si pierdes una Ronda de Ataque, lanza un dado y luego consulta la tabla siguiente para ver qué daño sufres. (Puedes usar la SUERTE para reducir cualquier daño causado de la manera habitual).

Tirada de dado	*Ataque y Daño*
1-3	*Puños de Furia* - el Golem te golpea con sus puños de martillo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.
4-5	*Motor de la Destrucción* - el Golem se vuelve loco, sus puños giran como molinos de viento, y sus golpes causan el doble daño. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.
6	*Ráfaga Infernal* - una llamarada de fuego ardiente, lo suficientemente caliente para derretir el hierro, explosiona de su boca abierta. Estás atrapado por esta explosión; lanza un dado y resta el resultado de tu puntuación de RESISTENCIA.

Si el Golem destruye tu forma física, borra la pertinente palabra clave y pasa al **173**. Si logras superar al devastador Golem, recuperas 1 punto de SUERTE, agrega las palabras clave *'Fuego Infernal'* a tu Hoja de Aventura y pasa al **122**.

195

Resistiendo la atracción de la tumba por pura fuerza de voluntad, pones tu atención sobre el hombre que trabaja fuera en la lápida. Repentinamente consciente de tu presencia, baja sus herramientas y se gira para enfrentarse a ti cara a cara. Pero en lugar de reaccionar con miedo, él te sonríe con benevolencia.

"Me preguntaba si podrías hacer una aparición", dice con un brillo en los ojos. "Está bien", añade, "estoy acostumbrado a ver gente muerta".

Conoces a este desgraciado desdentado de antaño. Yorrick es el mayor cazador de ratas, el desatascador de los drenajes y a la vez, el sepulturero del castillo.

"He estado preparando esto para ti", dice Yorrick, señalando la lápida con su cincel.

Coge un cráneo de la tierra removida que ha cavado para formar la nueva tumba. Sosteniéndolo en la mano, mira atentamente las órbitas vacías de la calavera, luego toma la desencajada mandíbula con su otra mano y la tambalea, abriendo y cerrando la boca del cráneo mientras dice: "¡Resiste a su atracción! ¡Resiste a su atracción!".

"Lo sé", dices, con tus ojos fijos en la tumba abierta, congelado hasta el centro mismo de tu ser, o lo que queda de él.

"Es una pena terrible. Una lástima. Entonces, ¿qué estás haciendo aquí?", pregunta el sepulturero. "¿Es por

venganza? ¿Un oscuro y profundo deseo de vengar el mal sufrido y ver como se hace justicia?".

Contento de tener a alguien que comprende tu situación, Yorrick y tú caéis rápidamente en una conversación sobre los diversos méritos de la venganza sobre la justicia y viceversa.

"Entonces supongo que necesitarás algo de ayuda", dice por fin, con una expresión solemne en su rostro envejecido. "No puedo ofrecerte mucho, pero dicen que un poco de conocimiento vale más que el oro. Y aunque también dicen que los muertos no hablan, no estaría tan seguro de eso, si yo fuera tú. Paso la mayor parte del tiempo en compañía de los muertos y me cuentan mucho. Entonces, ¿qué quieres saber?".

¿Sobre qué le preguntarás a Yorrick?:

¿Qué fantasmas dentro del castillo podrían ayudarte?

Pasa al 87

¿Qué fantasmas podrían tratar de hacerte daño?

Pasa al 63

¿Los espíritus de tus antepasados? Pasa al 41

196

Y así es que chocas espadas contra los Caballeros del Pavor de la Orden del Sudario Negro, una compañía cuyas filas están formadas por un gran número de no-muertos. No serán fáciles de derrotar y tendrás que luchar al mismo tiempo contra los guerreros armados con grandes espadones.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer CABALLERO	9	9
Segundo CABALLERO	8	9

Los espadones de los caballeros no-muertos arden con oscura energía, y las runas grabadas se proyectan en ellos brillando como brasas rojas. Si uno de los Caballeros del Pavor te hiere, entonces tira un dado; si sacas de 5-6 la hoja maldita del oscuro caballero te causará 3 puntos de daño a tu RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. Si los Caballeros del Pavor te derrotan, enviándote al Otro Lado, escribe el número *20* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si logras vencerlos, pasa al **323**.

197

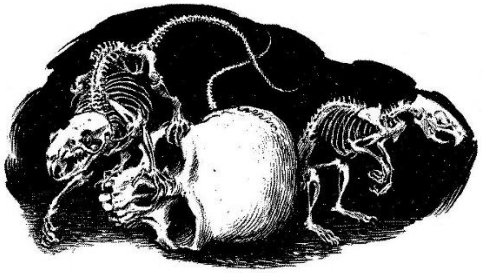
En tu forma de espíritu, ¿cómo vas a dar a la Puerta del Demonio la ofrenda de carne que exige?. La piscina putrefacta está llena de carne en descomposición, pero en tu estado etéreo ni siquiera puedes hacer uso de eso. No tienes otra opción que volver sobre tus pasos a través de la mazmorra para encontrar otra forma de adquirir la horrible ofrenda necesaria para abrir la puerta. Pero es cuando tú te estás preparando para cruzar la piscina de nuevo que su superficie se agita y algo realmente terrible surge de sus profundidades. Pasa al **430**.

198

Tu atención se desvía de los cuchillos de carnicero que empuña el cocinero por la llegada de dos caballeros vestidos de negro. A través de los visores de sus yelmos puedes vislumbrar sus rostros descompuestos por la putrefacción. Pertenecen a la Orden del Sudario Negro, que muchos creen ser sólo una leyenda, ¡porque sacan su número de las filas de los ya muertos! Pero están aquí, ahora, delante de ti y debes luchar contra ambos a la vez.

Primer CABALLERO DEL PAVOR	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9
Segundo CABALLERO DEL PAVOR	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

Las hojas de los guerreros no-muertos humean por oscura energía y si uno de ellos te hiere te irá mal; tira un dado y si sacas de 5-6 la hoja maldita te inflige 3 puntos de daño a tu RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. Si los Caballeros del Pavor te despachan, enviándote a tu camino hacia el Otro Lado, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras vencerlos, decides que necesitas salir de aquí tan pronto como sea posible, antes de que aparezcan más caballeros silenciosos, pero ¿a dónde irás? ¿Hacia fuera a través de la puerta de la cocina (pasa al **445**), o a lo largo del pasillo empedrado por el que llegaron los caballeros (pasa al **95**)?



199

Valerosamente te acercas a las puertas de nuevo. Llamaradas del dolor pasan a través de tu cuerpo una segunda vez. Pierdes otros 2 puntos de RESISTENCIA y si esto reduce tu puntuación de RESISTENCIA a cero o por debajo, anota el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si todavía estás en este mundo, tira dos dados y añade 2 al resultado. Si la suma total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **149**. Si es mayor, te resulta imposible penetrar en el Círculo de Protección que rodea al santuario. Simplemente tendrás que pasar al **259** y explorar otros lugares.

200

Incapaz de apartar los ojos de la forma manifiesta, observas cómo la luminiscencia fantasmal adopta la forma de un hombre mayor, vestido con la armadura completa de un caballero. La reconoces como la armadura de tu difunto padre, pero entonces,... ¡El fantasma es el de tu padre!

"Hijo mío", el fantasma suena solemnemente. "Me aflige verte en el mismo estado que yo, pero aunque mi tiempo se agota, aún no es demasiado tarde para ti. Vengo a advertirte. No confíes en lo supuesto, no prestes atención al atento y cíñete contra la noche, porque el Señor de las Sombras espera en la puerta y la muerte viene tras él".

Desconcertado por la advertencia fantasmal de tu padre, no sabes qué hacer de sus palabras cuando su forma etérea empieza a romperse en el aire y es arrastrada lejos por el viento que sopla. Lo último que oyes antes de que se haya ido de nuevo para siempre

son las palabras: "Busca la espada bajo el suelo santificado y el escudo más allá de la puerta". Y luego no sucede nada más.

Ver a tu padre otra vez te anima a llevar a tus traidores ante la justicia y vengar así tu propia muerte. Añade 1 punto a tu marcador de VOLUNTAD, 1 punto a tu SUERTE y luego pasa al 445.

201

Caminas en dirección hacia las almenas y estas te ofrecen la vista más maravillosa de la fría y negra extensión del Mar del Diamante más allá. Las paredes del Castillo de Valsinore parecen surgir del mismo lecho rocoso del promontorio de Sourstone. Una caída de las gárgolas incrustadas en las almenas de la Fortaleza podría confundirse con un hombre cayendo en picado al mar.

"¡Ahí hay uno!". Una voz sobresaltada repentinamente grita y te giras alejándote del disfrute de la vista iluminada por la luna para encontrarte cara a cara con los dos guardias que patrullan las almenas, en busca de peligros. Los dos hombres están armados con alabardas que aprietan con fuerza en sus manos temblorosas. Si tienes una o más de las palabras clave '*Campana*', '*Ladrido*', '*Cuartel*' o '*Herrería*', anotadas en tu Hoja de Aventura, pasa al 223 inmediatamente. Si no es así, ¿cómo reaccionarás ante los dos guardias? Podrías:

Tratar de hablar con ellos.	Pasa al 253
Intentar asustarlos.	Pasa al 239
Entablar combate con ellos.	Pasa al 223

202

El esquelético gusano ataca, agarrando a tu etéreo cuerpo entre sus mandíbulas y hundiendo sus colmillos de medio metro de largo en tu forma incorpórea. Los colmillos te causan tanto daño como lo harían si todavía hubieras sido un ser de carne y hueso, ya que la mordedura venenosa del monstruo infecta tu alma misma. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de VOLUNTAD. Si todavía estás en la tierra de los vivos, regresa al 232 y termina tu batalla con el gusano legendario. Si la mordedura infecciosa del gusano te ha 'matado', entonces escribe el número *88* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100.

203

Tratando de moverte tan rápido y tan sigilosamente como te es posible, te lanzas hacia la bifurcación de la izquierda. Puedes elegir aquí entre *Probar tu Destreza* o *Probar tu Suerte*. Si tienes éxito o tienes suerte, pasa al 154. Si fallas o no tienes suerte, pasa al 219.

204

Despiertas al Burgomaestre de la única manera que puedes pensar, gimiendo y lamentando como una banshee. El rechoncho Burgomaestre hace una mueca y abre los ojos. Una fracción de segundo después está sentado en la cama, erguido, gritando miserablemente de terror.

"¡Asesinato!", él grita. "¡Asesinato! ¡Buscad al cazador de fantasmas! ¡Traed a Van Richten! ¡Hay otro aquí, ahora! ¡Ayuda! ¡Oh, horror! ¡Ayudadme! ¡Que alguien me ayude, por favor!".

No hay nada que puedas hacer ahora para calmar al angustiado Jurgen y puedes oír voces amortiguadas y el sonido de pies corriendo que vienen de abajo. Como el Burgomaestre ha dado la alarma, presientes que tienes pocas opciones para salir de la casa tan rápidamente como puedas. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al **406**. Si no lo eres, pasa al **101**.

205

Descendiendo la escalera se entra en las mazmorras que se encuentran debajo de la gran Fortaleza. Esta es un área en la que poco tenías que ver cuando estabas vivo, pero ahora que estás muerto, no tienes más remedio que explorar las mazmorras; tu némesis te espera en algún lugar dentro de los oscuros pasadizos y las celdas medio olvidadas.

No pasa mucho tiempo antes de que llegues a una simple puerta de madera en la pared derecha del pasadizo. Lo único que te interesa es el letrero que se ha escrito sobre un trozo de pergamino desgarrado con lo que parece ser tinta roja - aunque podría ser sangre - y clavada en la puerta. Se lee, "¡NO ENTRAR!" Pero no puedes dejar de notar que la puerta está entreabierta. Si deseas entrar en la cámara que hay más allá, pasa al **185**. Si prefieres continuar tu camino, pasa al **56**.

206

Al ejercer tu voluntad contra el anciano, sucede algo curioso. Sin poder parar, te encuentras penetrando más y más en la mente del Conserje hasta que de repente estás mirando hacia el mundo a través de sus ojos. En realidad has conseguido poseer el cuerpo del guardián de las llaves. Todavía continúa ahí dentro contigo, asustado y confundido, pero su cuerpo ahora obedece tus órdenes... al menos por el momento. Añade 1 punto

a tu marcador de VOLUNTAD y, después de haber tomado nota de este párrafo, para retornar a él después, pasa inmediatamente al 343.

Mirando a las callosas manos del portero y a sus andrajosos harapos, eres poseído por una increíble sed y casi abrumado por la necesidad de vaciar tu vejiga. Es una sensación extraña, el controlar el cuerpo de otra persona. Mientras que estás intentando controlar el cuerpo del portero, tropiezas encima del cabrestante y, poniendo toda la fuerza de Falstaff en él, comienzas a girarlo.

Lentamente, a través de una serie de engranajes giratorios, el rastrillo sube a través de una ranura y hacia el techo. Una vez que piensas que está lo suficientemente elevado, bloqueas el cabrestante de modo que no se pueda bajar de nuevo. Dispones de poco tiempo. Sientes que tu agarre mental se desliza y con un estremecimiento tu forma de espíritu es expulsada del cuerpo del Conserje. No puedes decir que lamentes mucho despedirte de su cuerpo; ¡y pensar que tú creías que estar muerto era malo! (Anota la palabra clave '*Entrada*' en tu Hoja de Aventura y recuperas 1 punto de SUERTE).

A medida que el Conserje se tambalea, nervioso escaleras abajo gritando de terror, decides lo que quieres hacer a continuación. ¿Seguirás hasta la puerta de entrada a través de la arcada opuesta (pasa al 160), o regresarás a la puerta de la planta baja y reevaluarás tus opciones allí (pasa al 20)?

207

Después de haber vagado por estos túneles de los muertos por lo que parece demasiado tiempo, finalmente te encuentras de nuevo donde comenzaste. Entonces, ¿a dónde irás ahora?:

A lo largo del túnel delante de ti. (Si no has estado ya).

Pasa al 10

A lo largo del túnel a la izquierda. (Si no has estado ya).

Pasa al 235

Fuera de las catacumbas y de vuelta al patio interior.

Pasa al 445

208

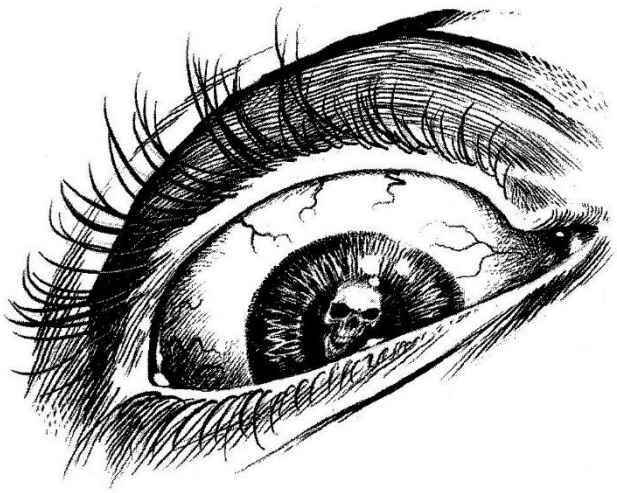
"Rápido, Streng", Van Richten llama a su compañero, "¡despliega la trampa espiritual!". Su secuaz responde de inmediato, lanzando la trampa modificada hacia ti.

Tu primera reacción es pensar que la trampa pasará directamente a través de ti, pero luego se cierra, con sus dientes plateados enganchando tu forma etérea. Dejas escapar un grito de agonía que hiela la sangre cuando un dolor como el que ya has conocido antes una sola vez – como cuando moriste -, se dispara a través de ti.

"Tengo listo un receptáculo adecuado", dice el cazador de fantasmas.

Mientras luchas para liberarte de la trampa espiritual, Van Richten destapa un frasco de plata y murmura algo incomprensible en voz baja. De repente te sientes como si el mundo que te rodea se hinchara de tamaño más allá de toda razón y luego hay un estallido y se oye el chirrido del tapón siendo empujado de nuevo en el cuello de la botella.

Van Richten sostiene el frasco delante de su cara y te mira con indiscutible repugnancia. "Este es otro más para negociar", le oyes decir antes de guardar el frasco en su caja fuerte. No hay manera para ti de salir de la trampa fantasmal por lo que tu Aventura debe terminar aquí.



209

Llegas sin percances a la orilla y desde allí partes de los dominios congelados del Rey del Invierno de una vez por todas. Pasa al 29.

210

Y así vuelves una vez más a la fragua. A pesar de lo tardío de la hora, Bertild la Herrera todavía está trabajando incesantemente en su yunque y fragua, martillando una hoja de aspecto finamente forjada cuando entras en su santuario para tomar posesión de su cuerpo. Si tienes la palabra clave *'Herrería'* escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al **119**. Si no, tira dos dados y resta 1 del total. Si el número final obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **119**. Si es mayor, la mente de la herrera se resiste a tu intento de apoderarte de su forma física; vuelve al **13** y prueba con otra persona, o alguna otra cosa más.

211

Te arrastras hacia el círculo de piedra, a través del brezo, bajo la cobertura de la oscuridad provocada por el eclipse, pero hay criaturas presentes que no necesitan luz para detectar las fuerzas vitales desprendidas por los vivos o por los muertos etéreos. Dos de las criaturas sombrías que observan la ceremonia dejan el círculo y se desplazan hacia ti, listas para tomar la poca vida que te queda. Si tienes la Habilidad Especial de *Desterrar Espíritus* y deseas usarla ahora, pasa al **162**. Si no, pasa al **124**.

212

La forma que la Bestia de Huesos ha asumido es como la de algunas especies de reptiles muertos hace eones. Aunque sus antepasados pueden estar muertos hace tiempo, la Bestia de Huesos es sin embargo un oponente formidable.

BESTIA DE FÓSILES

VIVIENTES DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si la Bestia de Huesos gana una Ronda de Ataque, lanza un dado y consulta la siguiente tabla para descubrir qué daños te inflige.

Tirada de dado	*Ataque y Daño*
1-3	Garras Terribles - la Bestia te lacera con sus garras cruelmente afiladas. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.
4-5	Latigazo - la cola del monstruo te golpea en los pies, derribándote. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y reduces tu Fuerza de Ataque en 1 punto durante la siguiente Ronda de Ataque, cuando te levantas de nuevo.
6	Mordedura Salvaje - el monstruo te atrapa en sus fauces y hunde sus colmillos en ti. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA.

Si logras derrotar a la Bestia de Huesos, pasa al **236**. Alternativamente, después de que hayan transcurrido tres Rondas de Ataque, puedes intentar huir corriendo por la escalera descendente. Si quieres hacer esto debes perder una Ronda de Ataque y sufrir las consecuencias, pero si tu apuesta vale la pena, pasa al **205**. Sin embargo, si tu batalla contra el monstruo da como resultado que tu forma etérea sea destruida, escribe el número *110* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

213

Y así regresas a la Barbacana y a la sala del torno de la grúa, donde encuentras a Falstaff el Conserje, profundamente dormido y roncando en voz alta, con su preciada botella de sidra apretada contra su pecho. Encuentras poca resistencia mientras fuerzas a tu mente a entrar dentro del cuerpo del portero; la propia conciencia del borracho sale corriendo para esconderse en algún rincón de su ser en una confusa y alcoholizada confusión mental. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Anota las puntuaciones actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras poseas el cuerpo del conserje, deberás usar las estadísticas de este alcoholizado personaje, que son las siguientes: DESTREZA 7, RESISTENCIA 16.

Si eres lesionado de cualquier manera, mientras estés usando el seboso cuerpo de Falstaff, podrás comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA. La jarra de sidra de Falstaff contiene tres tragos, el equivalente a tres comidas. Sin embargo, cada vez que bebas una medida de sidra, durante la siguiente batalla en la que estés involucrado, deberás reducir tu Fuerza de Ataque en 1 punto. La única arma del conserje es un garrote, pero será suficiente por ahora, hasta que encuentres algo mejor.

Si la RESISTENCIA de Falstaff se reduce a 2 puntos o menos mientras estés en posesión de su cuerpo, este será golpeado y caerá inconsciente, forzándote a renunciar al control sobre él. Sin embargo, puedes luchar en tu forma de espíritu, usando las estadísticas que se te ha indicado antes que anotaras es esta misma sección. Ahora pasa al **429**.

214

Te elevas hacia el cielo sobre la puerta de entrada, sobre el foso del mar y te acercas a la cara sur de la prohibida y oscura Fortaleza. Oyes el crujido de la piedra que se rompe, seguido por el batir de unas alas coriáceas. Las gárgolas establecidas para proteger a la Fortaleza de los ataques etéreos se arrojan de sus peanas y se lanzan en picado hacia ti, con sus crueles garras extendidas.

Increíblemente, tu espada etérea no puede penetrar las pieles de piedra de estos monstruos encantados. Sin embargo, sus garras duras como diamantes pueden devastar tu cuerpo fantasmal como lo harían si aún fuera de carne y hueso. Todo lo que puedes hacer es intentar defenderte de sus ataques salvajes mientras intentas aterrizar de nuevo, y anular el encantamiento que las ha puesto en contra tuya. Debes luchar contra las Gárgolas como si fueran una sola criatura.

BANDADA DE GÁRGOLAS DESTREZA 9

Tira un dado y súmale 1; este es el número de Rondas de Ataque que debes luchar contra los monstruos antes de que seas capaz de volver a la tierra otra vez, en el lado opuesto del puente del foso. Si las gárgolas te 'matan' antes de que el número de Rondas de Ataque haya pasado, escribe el número *337* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si sobrevives el tiempo suficiente para volver al suelo, recuperas 1 punto de SUERTE y pasa al **337**.

215

La tenue fosforescencia de tu propia forma fantasmal ilumina el interior del túmulo. Es frío y húmedo y se

pueden ver gusanos, ciempiés y larvas de escarabajo retorciéndose en la rica marga del pasadizo excavado en la tierra. La presencia maligna que sentías fuera del túmulo impregna la atmósfera como una niebla de malas intenciones. Pero a pesar de su naturaleza, todavía te atrae hacia adelante, a lo más profundo en el montículo funerario.

Sales del túnel a la propia cámara funeraria. Un vil hedor cuelga del aire estancado de la cámara y parece venir de la criatura caída en un trono de piedra en el otro lado de la cámara. Es el cadáver verde-grisáceo del antiguo rey que fue enterrado aquí hace cientos de años con todas sus posesiones mundanas.

No puedes dejar de notar que la mayoría de las posesiones del rey muerto se han descompuesto con el tiempo y que los tesoros que quedan están manchados con el óxido y la pátina del paso de los años. Tampoco puedes dejar de notar las pilas de desmoronados huesos que rodean el trono del rey. Los huesos parecen ser humanos, y algunos de ellos parecen haber sido roídos hasta la médula.

De repente, los ojos del rey muerto se abren. "¡Un intruso!". El cadáver sisea, con una lengua bífida que sale de entre sus carentes labios. "¿Es otro villano que viene a robar mi corona?".

El cadáver se pone en pie; es sorprendentemente ágil para tratarse de un cadáver putrefacto. El rey muerto fija su mirada pútrida y verde en ti.

"No, no es un ladrón común", sisea, "es un noble caballero, un caballero de los muertos vivientes". Cautelosamente desenvainas tu espada espectral. "Un

espectro vengativo, que librará al mundo de los de su propia especie", prosigue la espantosa criatura. "Pero llegas tarde, noble caballero. El Señor de las Sombras viene y nadie se interpondrá en su camino. Él recogerá tal cosecha de almas que pronto el mundo entero conocerá su nombre".

¿De qué está hablando el rey muerto?. Sea lo que sea, su profecía cargada de perdición te llena de un sentimiento de duda y presentimiento. (Pierdes 1 punto de SUERTE y reduce en 1 tu puntuación de VOLUNTAD).

"¡Silencio, gusano!". Gritas, alzando tu espada fantasmal por encima de tu cabeza. "Llévate tus viles profecías contigo al otro mundo". Dicho esto, el Rey Ghoul salta sobre ti con sus garras incrustadas de suciedad levantadas.

REY GHOUL DESTREZA 9 RESISTENCIA 8

Si el Rey Ghoul logra golpearte, te causará 2 puntos de daño a tu RESISTENCIA. También drena una cantidad de la esencia misma de su alma para concederle un poder mayor. Por cada tres heridas que el Rey Ghoul te cause, deberás perder 1 punto de DESTREZA y así a cambio, él aumentará su puntuación de DESTREZA en 1 punto. Si el Rey Ghoul te mata por completo, reduciendo tu puntuación de RESISTENCIA a cero y concediéndote una segunda muerte, escribe el número *295* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si matas al Rey Ghoul, sabiendo que no hay nada que puedas querer dentro de la fétida tumba del rey muerto, escapas del túmulo tan rápidamente como puedes. Pasa al **295**.

Nota: **Ghoul**. Es un Demonio necrófago. También puede ser un espíritu maligno o un fantasma, que especialmente se supone que roba tumbas y se alimenta de cadáveres.

216

Una serie de gusanos irrumpe repentinamente de la carcomida carne del guardián muerto viviente y tratan de excavar su camino en tu cuerpo. Si tienes la palabra clave '*Anfitrión*' o '*Resucitado*' escrita en tu Hoja de Aventura, tira un dado y resta esa cantidad de puntos de tu RESISTENCIA mientras los gusanos hambrientos mastican su camino a través de tu carne. Ahora regresa al 243 y lleva la batalla hasta el final (ya no debes regresar a esta sección si el guardián te hiere).

217

Lanza dos dados. Si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 237. Si es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 257.

218

Ya no estás atado por la gravedad, así que te lanzas en el frío, azotado por el viento, aire de la noche. (Si tienes la frase '*Mejor Amigo*' escrita en tu Hoja de Aventura, ya no te beneficiarás de las ventajas que esto trae hasta que regreses al Castillo de Valsinore). El promontorio de Sourstone corre rápido por debajo de ti y después estás pasando más allá de los límites del reino de Ruddlestone, ciudades, aldeas, ríos, bosques, colinas y brezales todos pasan precipitadamente más abajo en un desenfoque. Estarás en tu destino en poco tiempo, pero ¿hacia dónde viajas?:

A Fetchfen, el pueblo de los condenados. Pasa al 441

A Frostfinger, la torre del Rey del Invierno. Pasa al 168

219

El Rastreador de las Catacumbas se mueve con la velocidad de un rayo y te ves obligado a empuñar tu arma antes de que la criatura pueda morderte o desgarrarte con sus igualmente atroces dientes o garras.

RASTREADOR DE LAS CATACUMBAS	DESTREZA 9	RESISTENCIA 7

A pesar de su apariencia, el reptil no es un muerto viviente, sino una cosa viva. Esto significa que si estás en tu forma de espíritu, no puede realmente hacerte daño y serás capaz de matarlo con facilidad. Sin embargo, todavía podría destruir tu forma física, si tienes una, aunque tu fantasma será capaz de destruirlo con facilidad. Con el Rastreador de las Catacumbas muerto, de una forma u otra, ¿quieres ahora continuar por el túnel delante de ti (pasa al **111**) o prefieres tomar el nuevo pasadizo la izquierda (pasa al **154**)?

220

De repente te encuentras rodeado por los miembros fantasmales de la Cacería Salvaje. No vas a ir a ninguna parte. Su noble líder te señala con su fantasmal ballesta cargada y declara: "¡Soy el Barón Sanguinario, Señor de la Cacería Salvaje, y exijo algo de diversión!".

Él apunta y dispara, el pivote de su ballesta silba a través del aire y golpea un roble, con la fuerza de un rayo, partiéndolo en dos e iluminándolo a cien metros de distancia.

"¿Ves ese árbol?", él grita. Asientes con la cabeza. "Alcanza ese árbol antes de que mis perros puedan

atraparte y serás libre. ¡No llegues a ese árbol a tiempo y tu alma será mía! ¿Lo entiendes?". Asientes de nuevo. "¡Entonces ve!".

No hay tiempo para pensar o planear; todo lo que puedes hacer es empezar a correr. Te pones a correr al sprint, tus pulmones fantasmales aún jadean por el aliento, aunque ya no necesites respirar. Corres como si tu alma misma dependiera de ello, lo cual es cierto. Pero, ¿cómo puedes superar a los perros fantasmas del Barón Sanguinario?.

Si quieres confiar en la astucia y la buena fortuna para ser mejor que los perros, pasa al **270**. Si prefieres confiar en la fuerza bruta y en tu implacable determinación, pasa al **310**.

221

Increíblemente, con los perros infernales pisándote los talones, llegas al árbol partido y arrojas tus brazos alrededor del roble iluminado. Miras asombrado como el pivote incrustado de la ballesta en la corteza se desmorona convirtiéndose en polvo de plata. Con un grito agudo y espeluznante, la forma espectral del Barón se disuelve como la niebla en el viento. (Añade 1 a tu marcador de VOLUNTAD).

De repente te encuentras en el centro de un agitado remolino, con relinchantes gemidos, aullidos sobrenaturales y gritos desesperados, el resto de la Cacería Salvaje es devuelto al Reino de los Malditos una vez más. (Recuperas 1 punto de SUERTE).

Tal y como prometió el Barón, habiendo superado su Cacería Salvaje, eres libre de continuar tu búsqueda de respuestas en este Plano Terrenal. Pasa al 290.

222

Pronto estás hasta las rodillas en los putrefactos restos humanos. A pesar de todo lo que has presenciado esta noche, esta situación te asusta y te repulsa, y te desanima profundamente. Justo cuando piensas que las cosas no pueden empeorar, la superficie de la piscina se agita y algo realmente terrible surge de entre los fétidos restos en descomposición. Pasa al 430.

223

Los guardias nivelan sus armas y cargan. Puedes ver que los guardias no están armados con armas encantadas o sagradas, están indefensos contra ti y en un momento los has silenciado - ¡para siempre! -. Pero eran hombres buenos, sólo estaban haciendo su trabajo, y no merecían tan vergonzoso final. Pierdes 1 punto de SUERTE y ahora pasa al 434.

224

No eres lo suficientemente rápido. La bestia, semejante a un calamar, rompe la superficie helada del lago a pedazos, forzándote a retirarte nuevamente a la isla. Sin ninguna manera de cruzar la barrera acuosa, estás condenado a frecuentar esta isla para siempre, o por lo menos hasta que la superficie del lago se congele de nuevo, pero para entonces será demasiado tarde para detener el malvado plan de tu enemigo. Tu aventura ha terminado.

225

A medida que te acercas al hombre, eructa en voz alta sorprendido y el hedor de la sidra rancia cae sobre ti, haciendo que incluso tu forma etérea retroceda. Pero te presionas a ti mismo, ya que quieres manejar el rastrillo. "Eh, ¿qué estás haciendo?", dice desafiante a medida que apareces sobre él, con tu espectral ceño fruncido por la concentración mientras minas su voluntad con la tuya. Tira dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 206, si es mayor, pasa al 247.

226

"Fui cruelmente asesinado, cortada mi vida en pleno apogeo antes de que pudiera seguir su curso", dices.

El observador vuelve a mirar el reloj de arena. Parece que tienes razón, que el destino no ha terminado contigo todavía. ¿Pero quién te deseaba la muerte? ¿Cómo se llama este villano?.

Si conoces el nombre del villano que estás buscando, conviértelo en un número usando el código A = 1, B = 2, C = 3..., Z = 26. Suma los números, después invierte los dígitos de la suma resultante y luego ve a esa sección. Si no conoces el nombre de quien te mató, te ves obligado

a pedirle al Vigilante que te brinde una segunda oportunidad (pasa al 127).

Código de letras en inglés:

A = 01	G = 07	M = 13	S = 19	Y = 25
B = 02	H = 08	N = 14	T = 20	Z = 26
C = 03	I = 09	O = 15	U = 21	
D = 04	J = 10	P = 16	V = 22	
E = 05	K = 11	Q = 17	W = 23	
F = 06	L = 12	R = 18	X = 24	

227

La puerta de la sala se abre y el espectáculo se detiene abruptamente. Una figura alta, imponente, con el tabardo y la armadura de un caballero cruzado entra en la cámara, mientras su ansioso escudero trota para no rezagarse. El Chambelán Unthank se pone de pie inmediatamente y con su mejor adulación.

"Mi señor", dice sonriendo, y haciendo una reverencia, "qué agradable sorpresa. No esperábamos invitados a nuestro humilde banquete".

"Entonces, ¿en beneficio de quién se celebra?". El cruzado chasquea, señalando la mesa repleta con comida.

"Ah, esto era para honrar el regreso de uno de los nuestros de la Cruzada Oscura", inventa Unthank rápidamente.

¡Conoces a este hombre!

"Es por eso que he venido aquí a presentar mis respetos", anuncia el cruzado. "Luchamos juntos en el cerco a Sanctiphrax. He emprendido una peregrinación para limpiar mi alma después de presenciar los horrores que cometí en Bathoria. Estaba en la región y recordé a mi viejo amigo y pensé en hacerle una visita".

¡Estabas en lo cierto! Es Marrok de Eldermark. La vuestra fue una amistad forjada en la batalla. Tú le salvaste la vida cuando un wyvern no-muerto trató de llevárselo del campo de batalla, y le salvaste de una manada de Werewargs rabiosos.

"Entonces siento mucho informarle que su viaje ha sido en vano", Unthank dice con falsa solemnidad. Después, continúa contándole al cruzado cómo fuiste atacado cerca del castillo por una banda de sanguinarios asaltadores de caminos.

"¡Una plaga en este lugar!", exclama Marrok con dolor e ira. "¿Qué le ha sucedido a este maldito castillo? En el camino, mi escudero y yo también fuimos atacados por un par de Golems no-muertos hasta que fueron rechazados por la fuerza de nuestro santo propósito".

Estás encantado de volver a ver a tu hermano de armas, pero también eres plenamente consciente de tu precaria posición aquí dentro del castillo. ¿Quieres revelarte a él y reclutarlo a tu causa para que te ayude a descubrir lo que está sucediendo aquí (pasa al 267), o prefieres mantenerte vigilante y ver qué sucede (pasa al 298)?

Nota: **Wyvern** (en español Guiverno): es una criatura legendaria con la cabeza y las alas semejantes a las de un dragón, un cuerpo de reptil, dos patas (en ocasiones ninguna) y una larga cola.

Nota: **Werewargs:** son Hombres Lobos que han muerto en forma de Lobo y han sido resucitados como muertos vivientes. Ellos mantienen su infección de Licántropos y la naturaleza bestial.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Werewarg

228

Encuentras a Marrok donde lo dejaste, en el salón de celebraciones del castillo. Se ha quedado dormido, con su escudero a su lado, en un rincón de la habitación ahora vacía. Aprovechando esta oportunidad, ejerces tu voluntad contra la suya en un esfuerzo por hacerte cargo de su cuerpo. Tira dos dados y súmale 2 al resultado. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **444**. Si es mayor, Marrok se despierta y, al ver tu forma fantasmal que se cierne ante él, salta y se pone de pie.

"¡Poderoso Telak!", él grita. "Por tomar el disfraz de un gran y noble guerrero para ejercer tu mal serás destruido. ¡Te maldigo y te enviaré al infierno por toda la eternidad! ¡Por Telak y por Valsinore!". Marrok no cree que seas realmente tú y se lanza a por ti, con su hoja desenvainada.

Si te dejas vencer por el noble caballero, escribe el número *13* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si no, vas a tener que luchar contra él, no importa lo mucho que puedas detestar la idea.

CRUZADO DESTREZA 11 RESISTENCIA 11

La espada de Marrok, Deathsbane, es un arma sagrada y por lo tanto te ocasionará daño en tu estado de no-muerto. De hecho, para cada golpe exitoso que el cruzado logre contra ti, lanza un dado y con un resultado de 5-6 pierdes 3 puntos de RESISTENCIA en lugar de los 2 habituales. Si Marrok te derrota, escribe el número *13* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si eres tú el que sale victorioso, debes perder 1 punto de SUERTE y 1 punto de VOLUNTAD por haber tenido que matar a tu hermano de armas. A continuación, pasa al **13**.

Nota: **Telak** es el Dios del Coraje. Es el hijo de la diosa *Courga* y del dios *Fourga*. También se le conoce como 'Orial', así como 'El Portador de la Espada', 'El Portador del Escudo' y 'El Guerrero'. A menudo se le describe como un guerrero con armadura pesada acompañado de un león. Es el dios de todos los guerreros y mercenarios profesionales y su símbolo es una espada de oro. Él es uno de los miembros del Salón de la Mente. Su culto es el más extendido en Ruddlestone, y sus sacerdotes visten túnicas doradas y son famosos por llevar una vida de aventureros.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Telak

229

El santuario construido en piedra obviamente fue una vez un impresionante edificio con todo tipo de adornos tallados en sus paredes - desde nobles caballeros luchando contra dragones hasta ángeles de la muerte blandiendo sus guadañas - pero ahora se ahoga con espinos y no parece que nadie haya estado dentro desde hace mucho tiempo, aunque una de las puertas de madera podrida está medio colgando de sus bisagras.

Acercándote a la puerta abierta, pasas a través del umbral.

Una sensación de dolor recorre tu cuerpo espectral y te arroja violentamente de la entrada. Sientes como si un rayo acabara de pasar a través de ti. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y si esto reduce tu puntuación de RESISTENCIA a cero o por debajo anota el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**).

Sabiendo lo que te espera si intentas entrar en el santuario, ¿quieres volver a intentarlo (pasa al **199**), o prefieres irte y probar en otro lugar (pasa al **259**)?

230

Eres capaz de hacer tu forma incorpórea invisible para el ojo humano, disolviéndote en las sombras con un solo pensamiento. Anota la Habilidad Especial de *Sombra* en tu Hoja de Aventura y pasa a la sección de igual número, que el último número que se te indicó anotar y continúa leyendo.

231

La sal se ha mantenido durante mucho tiempo como un eficaz elemento de disuasión contra las brujas y los 'no-muertos' y, por mucho que no te guste, ahora tú eres uno de esos 'no-muertos'. Al acercarte a la barrera, sientes como si te hubieras golpeado contra una pared invisible de poderosa energía que quema tu forma etérea. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA, 1 punto de DESTREZA, 1 punto de SUERTE y 1 punto de VOLUNTAD. Si todavía estás 'vivo', pasa al **14**. Si no, anota el número *434* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

232

Mirando hacia abajo en el pozo, casi se puede ver el reflejo de la luz de la luna en el espejo negro del agua muy por debajo. Se supone que es posible entrar en las catacumbas del castillo desde la cámara que se encuentra en el fondo del pozo. Sin embargo, la leyenda también dice que después de que tu antepasado Agravain hiriera fatalmente al Gusano de Sourstone, que había estado aterrorizando la zona durante algunos meses, este se deslizó hacia el castillo para morir, contaminando el agua hasta que una sacerdotisa la volvió a hacer potable con un hechizo de limpieza. (Si tienes las palabras clave '*Mejor Amigo*' escritas en tu Hoja de Aventura, mientras estés bajo tierra no podrás hacer uso de sus beneficios como normalmente se obtienen de estas).

Cautelosamente, desciendes por el pozo. Tu ligera forma resplandeciente ilumina los asideros entre el musgo y las piedras cubiertas de helechos que recubren el interior del pozo. Eventualmente, el pozo se abre en una gran cámara natural dentro del lecho rocoso del promontorio de Sourstone en el que se encuentra Valsinore. Haciendo ahora uso de las hendiduras en la roca te las arreglas para llegar hasta el borde del estanque donde el agua del pozo se dibuja y quedas aturdido por lo que ves allí.

El borde norte de la piscina natural está lleno de millones de blanqueados y claros huesos. Hay tantos, amontonados en grandes montículos en el borde del agua, que algunos han caído en la propia charca, creando islas calcificadas formadas de esqueletos de todo tipo, desde hombres a perros, de ganado e incluso de caballos. Más allá de este patio de huesos, un pasillo circular se adentra en la oscuridad, bajo los cimientos de la capilla del castillo.

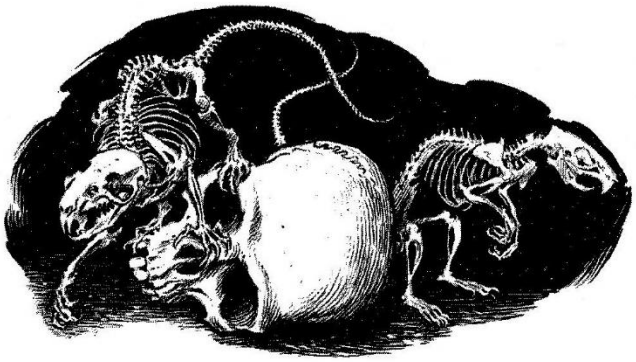
Silbando y escupiendo como la pólvora negra de los enanos encendiéndose, unas chispas verdes se elevan como fuegos fatuos de las aguas todavía negras y luego desaparecen, a toda velocidad, en las pilas de huesos que rodean la piscina. Con un estrépito de huesos lo suficientemente alto como para despertar a los muertos, una enorme forma esquelética surge de las pilas de esqueletos rotos frente a ti. Tiene la apariencia de una serpiente monstruosa, formada por el extraño conglomerado de huesos que cubren la cueva, y su cabeza es el cráneo de alguna enorme serpiente, o tal vez incluso un basilisco. Verdes fuegos mágicos resplandecen en las cuencas vacías de sus ojos, el espíritu del Gusano de Sourstone te ataca.

SERPIENTE ESQUELÉTICA	DESTREZA 9	RESISTENCIA 12

Si la serpiente gana una Ronda de Ataque, tira dos dados y si sacas un 'doble', pasa al **202** inmediatamente. Si el fantasma del Gusano de Sourstone te vence, escribe el número *88* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras derrotar a esta monstruosa criatura no-muerta, pasa al **292**.

233

Destapando el frasco, rápidamente lo arrojas al Rey de las Sombras, mientras avanza hacia ti. El efecto es instantáneo. Donde el aceite salpica sobre el cuerpo nacido de la noche del Señor de los No-muertos, lo quema como el ácido, comiendo incesantemente en la forma del Rey de las Sombras. El Rey de las Sombras ruge de dolor y furia y apenas tienes tiempo para empuñar tu propia arma antes de que él esté sobre ti. Cuando vayas a luchar contra el Rey de las Sombras, reduce su puntuación de RESISTENCIA en 6 puntos y su puntuación de DESTREZA en 2, pero por ahora, pasa al 249.



234

Asciendes por las escaleras, llegando por fin al dormitorio del Burgomaestre y, por suerte, la puerta de su habitación está entreabierta. Te deslizas dentro y por el resplandor fosforescente emitido por tu propia forma espectral puedes ver al Burgomaestre profundamente dormido en su cama. También puedes oírlo; está roncando muy alto. Una jarra vacía de vino se posa en su mesita de noche. Hasta ahora, no tiene ni idea de tu presencia allí. Si quieres correr el riesgo de despertar al burgomaestre, pasa al 204. Si prefieres dejarle dormir la borrachera y explorar abajo, pasa al 325.

235

La puerta al final del pasillo está bellamente adornada, decorada con un complejo diseño trazado en tiras de oro. En ella se inscribe el siguiente verso:

Un mago de gran poder y fuerza,
Yace durmiendo por la noche eterna.
Si con él quieres hablar,
Y en esta cripta quieres entrar,
Si al mago quieres ver,
A este enigma has de responder.

Puedes gastarlo, matarlo, tomarlo, hacerlo
Pero como la marea, ningún rey puede detenerlo.

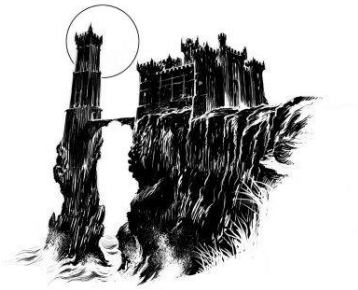
Si conoces la respuesta al enigma (en español) cambia la palabra a números usando el código A=1, B=2, C=3... Z=26. Suma todos los números, después divide la suma total entre 2 y luego suma 8 al resultado, y por último pasa a la sección resultante. Si no sabes la respuesta, o si la sección a la que te dirige no tiene sentido, no puedes obtener acceso de esta manera. Si tienes la Habilidad Especial de *Aparición* y quieres usarla ahora, pasa al **284**. Si no, tendrás que buscar en otra parte dentro de las catacumbas (pasa al **264**).

Código de letras:

A = 01	G = 07	M = 13	S = 19	Y = 25
B = 02	H = 08	N = 14	T = 20	Z = 26
C = 03	I = 09	O = 15	U = 21	
D = 04	J = 10	P = 16	V = 22	
E = 05	K = 11	Q = 17	W = 23	
F = 06	L = 12	R = 18	X = 24	

236

Con tu golpe mortal, la magia nigromántica que sostiene a la Bestia de Huesos se disipa en una explosión de energía nociva, y se desmorona en una pila de restos esqueléticos una vez más. En medio de todos los huesos y escombros que llenan el interior de la torre, se encuentran restos de tesoros y algunos otros objetos de interés, que sólo te serán de utilidad si todavía tienes un cuerpo físico con el que llevarlos. Si lo haces, y quieres hacer una pausa para buscar tesoros, pasa al 273. Si no, ¿de qué manera quieres salir de aquí? ¿Subes por la escalera de caracol del noroeste (pasa al 294), o bajas por la escalera del noreste (pasa al 205)?



237

Resistiendo la extraña atracción de otro mundo que ejerce el círculo de piedra, te diriges hacia el norte por el oscuro paisaje de la noche. Tus pies te llevan adelante como lo hicieron en la vida e incluso puedes sentir la superficie pedregosa del camino debajo de ellos. Pero, ¿qué camino eliges?:

Al norte, hacia el pueblo y el Castillo de Valsinore.

Pasa al 163

Al noroeste, hacia el Bosque Fantasma. Pasa al 3

Al noreste, hacia los acantilados. Pasa al 193

238

El rayo negro te golpea en el pecho. Instantáneamente, un clamoroso viento, con la voz de un millón de almas gritando, te recoge y lleva tu forma de espíritu hacia el otro mundo. (Si tienes la palabra clave *'Resucitado'*, *'Anfitrión'* o *'Blindado'* escrita en tu Hoja de Aventura, bórrala ahora). Anota el número *132* y pasa al **100**.

239

Gritando de terror los dos guardias huyen. "¡Nos atacan!". Gritan. "¡Estamos bajo el ataque de los muertos vivientes!". Una campana de alarma comienza a sonar en el Cuartel de la Guardia y sabes que en breves momentos cada guardia de la zona exterior habrá sido alertado de tu presencia. (Anota la palabra clave '*Almenas'* en tu Hoja de Aventura). Sientes que lo único que puedes hacer para evitar que te detengan es salir de la zona del Patio de Armas y dirigirte de cabeza hacia la zona interior del castillo. Pasa al **317**.

240

Justo cuando piensas que has evitado a la máquina infernal, el Golem se vuelve hacia ti y, abriendo su boca semejante a un horno, vomita una gran ráfaga de fuego sobre ti. Su aliento infernal te cae encima, quemándote tan gravemente como si todavía fueras una criatura de carne y hueso. Tira un dado, súmale 1, y resta el resultado a tu puntuación de RESISTENCIA. Si este ataque de llamas ha llevado tu marcador de RESISTENCIA a cero o por debajo, escribe el número *134* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si no, pasa al **278**.

241

Cierto que el ritual está en su apogeo, y si no actúas rápidamente perderás la vida de tu hermana. Pero, ¿qué puedes hacer para interrumpir el rito blasfemo?:

Tratar de penetrar en el círculo de piedra con sigilo.

Pasa al 211

Utilizar un *Amuleto de Azabache* (si tienes uno).

Pasa al 258

Usar un *Reloj de Arena Negro* (si tienes uno).

Pasa al 296

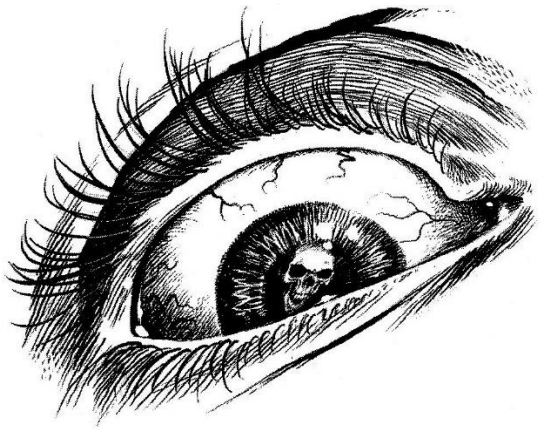
Usar una *Piedra Espiritual* (si tienes una). Pasa al 104

Usar el *Codex Mortis* (si lo tienes). Pasa al 135

242

La entrada principal al Castillo de Valsinore se sitúa dentro del imponente edificio de la Poterna de Entrada. Dos guardias están de servicio aquí, pero hay otras defensas aparte de ellos, incluyendo las propias puertas robustas, una pesada verja de hierro, matacanes, una balista de asedio y un segundo rastrillo. Nadie entra o sale a menos que el castellano lo quiera. Pero esa persona deberías ser tú, y ahora mismo estás en el lado equivocado de la puerta.

A medida que te mueves hacia la puerta empiezas a considerar cuál sería la mejor manera de conseguir entrar. Si tienes la Habilidad Especial de *Espectro* y deseas usarla, pasa al 272. Si tienes la Habilidad Especial de *Sombra* y deseas usarla, pasa al 334. Si no tienes ninguna de estas Habilidades Especiales, o no quieres usarlas, sólo tendrás que acercarte a la puerta de entrada tal como estás haciendo ahora (pasa al 395).



243

Más allá de la Puerta del Demonio, desciendes otro tramo de escalones y entras en un túnel rocoso que está apuntalado con los huesos de las costillas de alguna gran criatura, tal vez de una Ballena-Toro, de modo que te sientes como si estuvieras caminando por el esófago de algún enorme monstruo rapaz. Pero finalmente esto termina también y te encuentras entrando en una caverna subterránea casi esférica. Delante de ti, a través de una estrecha calzada de piedra, se alza una columna de roca sobre la que descansa una entrada circular de piedra negra. Alrededor de la columna hay un foso ardiente, las llamas hambrientas llenan la caverna con un resplandor infernal. Ahora estás seguro de que has llegado a la parte más profunda de la mazmorra, pero no hay ninguna señal del villano que has estado persiguiendo. La única figura presente es un cadáver

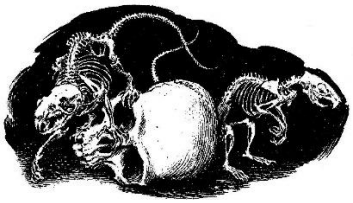
grande y putrefacto, de pie junto a la puerta negra, con una vieja armadura oxidada y con una maza con forma de cráneo, una potente arma contra los vivos y los muertos. De alguna manera sabes que para encontrar a tu némesis debes pasar a través de la puerta - donde quiera que esta pueda llevarte - pero para ganar ese derecho, tú vas a tener que luchar contra el terrible Guardián de la Puerta en primer lugar. Pisando en el puente del foso te preparas para cumplir con tu destino.

GUARDIÁN DE LA PUERTA	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si el Guardián de la Puerta te hiere, lanza un dado. Si sale un 6, pasa al **216** inmediatamente. Si sale cualquier otro número, sigue peleando. Si logras vencer al Guardián de la Puerta, pasa al **309**. Si él te derrota en la batalla y tu forma de espíritu es destruida, escribe el número *309* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

244

A medida que das forma a las palabras, el aire que te rodea se espesa perceptiblemente. Seguramente no puede ser posible que el eclipse se vuelva más oscuro, pero eso es lo que tú sientes ahora. Sin saberlo, tu hechizo ha aumentado los poderes de los horrores nacidos de las sombras que están a punto de atacarte. (Pierdes 1 punto de SUERTE). Ahora pasa al **124**, pero antes de pelear con los Tenebraes, aumenta sus puntuaciones de RESISTENCIA en 2 y sus puntuaciones de DESTREZA en 1.



245

De repente, increíblemente, la piedra se desplaza. A través de la fuerza de voluntad solamente, has logrado influenciar en un objeto inanimado en el mundo físico a pesar de ser un fantasma. Escribe el número *215* en tu Hoja de Aventura y luego pasa al **120**.

246

"Muy bien", dice la Reina, manteniendo su siniestra sonrisa mientras sus ojos resplandecen como esmeraldas embrujadas. "Entonces, por el fuego del infierno, el azufre y la pestilencia, decreto que morirás una segunda vez, aquí y ahora. Pero, ¿cómo será? ¡Elige la manera de tu destrucción!". ¿Cómo responderás?:

"¡Por el fuego del infierno!" Pasa al **340**

"¡Por azufre!" Pasa al **262**

"¡Por pestilencia!" Pasa al **283**

"¡Te equivocas! ¡No pienso volver a morir!" Pasa al **305**

247

Ejerciendo presión sobre el anciano, tus rasgos se retuercen semejantes a los de una aparición infernal. "Escúchame, viejo, y escucha bien", gruñes con una voz bestial que seguramente no puede ser tuya. Pero antes de que le puedas decir nada más el Conserje da un suspiro ahogado, sus ojos se vuelven y cae de cara contra el suelo, pero esta vez no por la borrachera, si no muerto. ¿De qué te sirve otro hombre muerto? (Pierdes 1 punto de SUERTE).

Incapaz ahora de hacer nada sobre el rastrillo, ¿continuarás hasta la entrada a través de la arcada

opuesta a ti (pasa al 160), o regresarás a la planta baja y reconsiderarás tus opciones (pasa al 20)?

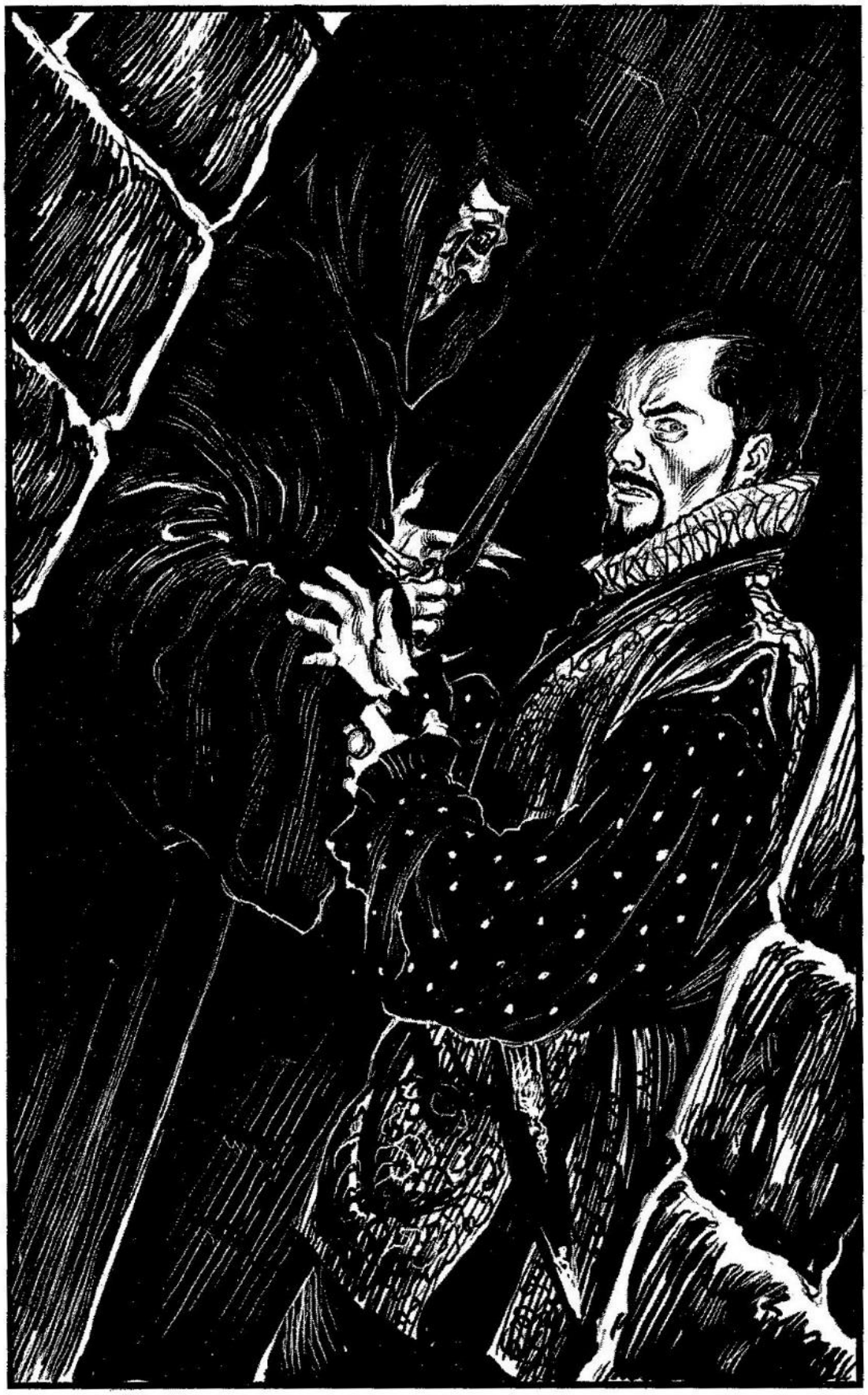
248

Cuando el Cazador de Fantasmas y su secuaz caen muertos, la vida se va de ellos y, los gritos empiezan de nuevo. Pero el miedo de la gente del pueblo desencadena una horrible transformación dentro de ti. Tu forma etérea se deforma y se hincha y toma un aspecto aterrador más de demonio que humano. Esto sólo alimenta el miedo de los aldeanos aún más, y corren gritando desde el edificio, hacia la noche.

¡Pero esto no era lo que querías! (Si no la tienes ya, anota la Habilidad Especial de *Espectro* en tu Hoja de Aventura y pierdes 1 punto de SUERTE). Con el fin de recuperar el control de ti mismo al fin, saltas por la puerta abierta y te alejas por completo del pueblo de Sleath. Pasa al 6.

249

¿Estás luchando contra el Rey de las Sombras con un arma mágica o sagrada? Si es así, pasa al 113. Si no es así, pasa al 346.



250

"¿Así que se ha hecho con éxito?", pregunta el Chambelán Unthank al Acólito de la Muerte.

"Se ha hecho satisfactoriamente", responde el otro misteriosamente.

"¿Y no hubo complicaciones?".

El Acólito no responde inmediatamente. "El espíritu estaba dispuesto a pesar de que la carne era débil, pero yo me encargué de él".

"Bien", dice el chambelán, apretando los dedos delante de su rostro. "No se puede permitir que nada altere mis planes. Han sido años de elaboración, desde que vendí mi alma a la Oscuridad décadas atrás en Fetchfen, el lugar de mi nacimiento. Esta noche nuestro señor se levantará y entonces todos conocerán el nombre de Unthank y se inclinarán ante mí o bien sufrirán mi ira. Cuando llegue el eclipse, se me concederá el poder supremo y entonces los muertos de todo un reino responderán a mi llamada a la guerra".

"¿Está todo listo, mi señor?", pregunta el acólito.

"Casi todo. Todavía necesito un sacrificio adecuado, pero tengo a alguien en mente. Y lo lograremos, no tengas miedo de eso. Lo único que aseguraría absolutamente nuestro éxito sería si tuviera la Piedra Espiritual en mis manos ahora mismo. La Orden del Sudario Negro ha buscado largo y duro, pero los pupilos del Rey del Invierno han frustrado todos sus esfuerzos por localizar su torre, Frostfinger. ¡Pero no importa, el

eclipse se acerca rápidamente y con él mi victoria final sobre la tumba!".

¡No puedes creer lo que estás escuchando! Fue el Chambelán Unthank, la persona que designaste para proteger tu casa ancestral y garantizar la seguridad de tu hermana, el que estuvo detrás de tu asesinato todo el tiempo. Y parece que tu muerte fue sólo el comienzo de sus malvados planes. Debe ser detenido o de lo contrario no será sólo el Castillo de Valsinore el que estará bajo su control, y no será sólo tu sangre la que manchará sus manos.

"¡Nos han descubierto!". De repente, Unthank sisea, lanzando miradas inquietas a su alrededor. "Tenemos un espía entre nosotros. Alguien ha estado espiando nuestra conversación. Pero no importa, con unas simples palabras estará acabado".

El chambelán murmura algo apenas audible y totalmente inhumano bajo su aliento y un vendaval sobrenatural surge de ninguna parte para rugir y girar como un torbellino alrededor de la sala secreta de reuniones. Es en ese momento cuando el traidor grita, elevando su voz sobre el rugido del vendaval: "¡Espíritu, desaparece!".

El viento aullante se eleva, formando un torbellino en espiral contigo en su corazón. El velo entre los mundos se desgarra repentinamente y eres succionado a través de él por los Vientos de la Muerte que te llevan al otro mundo. Escribe el número *58* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

251

Capturado por la Cacería Salvaje del Barón Sanguinario, no hay nada que puedas hacer mientras el cazador te arrastra y te sube a la parte trasera de su caballo. Aullando y gritando, los cazadores de la sangre galopan lejos en la noche y más allá del velo al Reino de los Condenados mientras que tú desesperas por el destino de tu alma. Anota el número *290* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

252

Estás cruzando cuando a medio camino la superficie congelada del lago se fractura y un grueso y elástico tentáculo rompe a través. El tentáculo se agita elevándose en el viento, como si buscara algo y luego se retira de nuevo. Puedes ver algo moviéndose allí debajo del hielo - algo enorme. Empiezas a correr. Hay otro estallido cuando un segundo tentáculo rompe a través del hielo y luego un tercero, enviando grandes fisuras deslizándose a través del lago, hundiéndose de nuevo en la capa de hielo, y abriendo grandes áreas de agua ondulante. Moviendo el agua, este monstruoso enemigo de los espíritus no-muertos como tú, si no aceleras el ritmo, sus acciones en el lago podrían dejarte atrapado entre la isla y la orilla, incapaz de ir a ninguna parte debido a la barrera mágica natural formada por el agua. Con tu propio destino dependiendo de ello empiezas a correr. Lanza tres dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntación de RESISTENCIA, pasa al **209**. Si el total obtenido es mayor que tu marcador de RESISTENCIA, pasa al **224**.

253

Tratas de decirles a los guardias que no quieres hacerles daño, que en realidad necesitas su ayuda, pero los dos hombres están prácticamente fuera de su razón,

aterrados y no escuchan ni una palabra de lo que dices. Nadie sabe cómo van a reaccionar. Tira un dado. Si sale de 1-3, pasa al 223; Si sale de 4-6, pasa al 239.

254

Luchas para resistir la atracción del Golem de las Tumbas, pero el monstruo es demasiado poderoso para ti, y te engulle como lo hizo con la esencia de esas almas ya vinculadas a él. Te conviertes en prisionero del Golem - ni capaz de continuar con tu búsqueda, ni capaz de pasar a las Tierras de los Muertos - condenado por toda la eternidad. Y así tu aventura termina aquí, en tormento eterno.

255*

El pasadizo gira a la izquierda y un poco más adelante otra puerta aparece fuera de la oscuridad a tu derecha. Esta también es una Puerta Espiritual, construida de madera negra y plata encantada, y a menos que tengas un cuerpo físico, no podrás pasar más allá. Cuando estés listo para continuar a lo largo del pasadizo, pasa al 31.

256

"La venganza es un oscuro y profundo deseo", entona el Vigilante. "La venganza es un plato que mejor se sirve frío, tan frío como la tumba. ¿Es la venganza realmente lo que deseas? Y recuerda, debes tener cuidado con lo que deseas, porque tal vez lo consigas". Si quieres cambiar de opinión, pasa al 102. Si quieres seguir con tu respuesta original, pasa al 226.

257

Incapaz de resistir la curiosa atracción de las Nueve Doncellas, te acercas a las piedras posicionadas,

sintiendo el suelo bajo tus pies con cada paso etéreo que tomas, aunque el brezo pasa a través de ti como si tu cuerpo no fuera más que humo. Donde a tus ojos mortales las Nueve Doncellas simplemente parecían un círculo de piedras resecas, manchadas de musgo y líquenes, ahora puedes ver zarcillos de misterioso poder emergiendo en el cielo de la noche como senderos chispeantes de llamas multicolores. Y se puede oír el lastimero canto de mujeres, aunque no puedes ver ninguna.

Te detienes en el centro del círculo de piedras, ante un altar horizontal de piedra, maravillado por los vientos concentrados de energía etérea. Y entonces, mientras estás allí, escuchando las voces lúgubres de las mujeres invisibles, esos mismos zarcillos de energía están inexorablemente atrayéndote. Al mismo tiempo te sientes imbuido de la fuerza de otro mundo. Las Nueve Doncellas han elegido un campeón y han obrado su magia sobre ti. (Añade 1 a tu puntuación *Inicial* de DESTREZA y otro a tu puntuación *Inicial* de RESISTENCIA y luego incrementa esas puntuaciones a sus nuevos valores *Iniciales*. Recuperas 1 punto de SUERTE y añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD).

Al pie de las Nueve Doncellas, en la cresta de la colina, hay tres piedras unidas que forman un arco de piedra. Dentro del portal formado por estos monolitos se puede ver una formación de vórtices en espiral. Una puerta de entrada a otro mundo se abre ante ti. ¿Qué harás?:

Pasar entre las piedras y a través de este portal de otro mundo. Pasa al 389

Esperar y ver qué sucede. Pasa al 308

Tratar de abandonar el círculo de piedras. Pasa al 288

258

Alzando el amuleto en forma de cráneo en tu mano, te sientes impulsado por un poder maligno. El talismán es un potente encanto maligno y, en lugar de rechazar las fuerzas de la oscuridad, realmente las alienta. Ahora sabes que fue un error invocar su poder. Pierdes 1 punto de SUERTE y 1 punto de VOLUNTAD, anota la palabra clave *'Talismán'* en tu Hoja de Aventura y pasa al **132**.

259

De vuelta de nuevo a la plaza del pueblo, asegurándote de que no elijes un lugar que ya has visitado antes, ¿hacia dónde vas ahora?:

A la posada 'El Canto del Gallo'.	Pasa al **118**
Al santuario cubierto de vegetación.	Pasa al **229**
A la tienda de Madame Zelda.	Pasa al **368**
A la casa del burgomaestre.	Pasa al **437**
Hacia el castillo de nuevo.	Pasa al **6**

260

La capilla, con la pequeña vivienda del sacerdote anexa, es un edificio aparentemente inocuo que se encuentra dentro de los límites de un cementerio amurallado - con montículos de tierra cubiertos de alta hierba - que se ha utilizado en las últimas décadas para el entierro de miembros de la familia. Las velas parpadeantes atraviesan los cristales tintados de las vidrieras de colores, y arrojan luz sobre la pequeña parcela del cementerio y sobre los adoquines del patio más allá. Parece que hay alguien dentro. ¿Qué harás?:

Entrar en la capilla. Pasa al 274

Explorar el cementerio que hay detrás. Pasa al 319

Dejar este suelo consagrado y explorar en otro lugar. Pasa al 445

261

Dándote una buena carrera, concentrando tu voluntad en la tarea que tienes pendiente, corres hacia la putrefacta piscina y, a medida que tu pie toca el borde desmoronado de la piscina, te impulsas hacia adelante en un intento de salvar todo su ancho. *Prueba tu Destreza*. Si tienes éxito, te las arreglas increíblemente para saltar la apestosa piscina (pasa al 421). Si fallas, saltas muy corto y aterrizas en medio del apestoso revoltijo que llena la piscina (pasa al 222).

262

Un horrendo hedor presagia la venida del campeón de la Reina cuando una abominación verdaderamente espantosa avanza entre las filas de los 'no-muertos' para pelear contigo. Está cubierto de indescriptible inmundicia, con su cuerpo descompuesto y decrépito, y

llevando consigo el repugnante olor de la tumba. El Necrófago del Hedor te ataca.

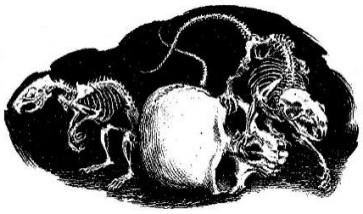
NECRÓFAGO DEL HEDOR	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

Si tienes la palabra clave *'Anfitrión'* escrita en tu Hoja de Aventura debes reducir tu Fuerza de Ataque en 2 puntos durante la duración de esta batalla, debido a que el olor de la criatura es tan repulsivo que te revuelve el estómago. Además, si tienes escrita la palabra clave *'Anfitrión'* o *'Resucitado'*, y el necrófago te golpea tres veces, el cuerpo que llevas quedará paralizado y tendrás que desocuparlo nuevamente.

Si el Necrófago del Hedor destruye (o paraliza) tu forma física, puedes luchar como un fantasma, pero si tu cuerpo espectral es destruido también, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si vences al necrófago, este se disuelve rápidamente en un charco de limo putrescente en el suelo empedrado ante el trono de la Reina (pasa al **321**).

263

Eres capaz de cambiar tu apariencia, transformándote en un aterrador horror fantasmal con el poder de incluso asustar a los débiles de mente hasta la muerte. Anota la Habilidad Especial de *Espectro* en tu Hoja de Aventura y pasa a la sección con el mismo número que se te dio indicaciones de anotar en el párrafo anterior.

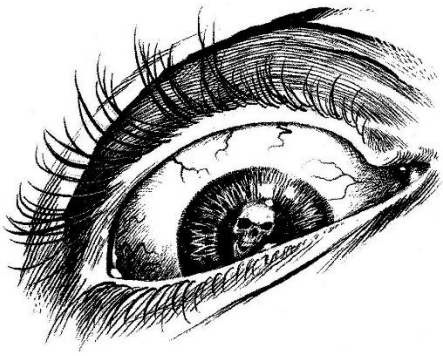


264

De regreso al lugar de donde empezaste, escogiendo algún lugar donde no has estado ya, ¿seguirás el pasadizo a tu izquierda (pasa al **235**), el que está directamente delante de ti (pasa al **10**), o el que está a tu derecha (pasa al **109**)? Alternativamente, si lo prefieres, podrías dejar las catacumbas definitivamente (pasa al **445**).

265

"Soy un fantasma", dices de nuevo y luego sientes que tu mano se hunde a través de la puerta de piedra del túmulo funerario. Cerrando los ojos, das un paso hacia delante y pasas a través del húmedo túnel de tierra más allá. Escribe el número *215* en tu Hoja de Aventura y pasa al **90**.



266

Con un grito de "¡Muere, traidor!", cargas por la ladera e incluso llegas a penetrar el anillo de piedras en pie antes de que Unthank tenga tiempo para actuar. Pero antes de que puedas alcanzarlo, él se vuelve y arroja un rayo de energía oscura hacia ti, con una sonrisa cruel en su rostro. Eres lanzado hacia atrás por la explosión y te golpeas contra una de las piedras allí posicionadas. (Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y si esto ha reducido tu puntuación a cero o por debajo, escribe el número *132* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**). Si todavía estás 'vivo' la última cosa que el nigromante te dice en un tono regodeante es: "¡Ahora observa mi victoria final!". Pasa al **132**.

267

"¡Cómo! ¡En nombre de Telak!", exclama Marrok a medida que te materializas en el aire delante de él, empuñando su plateada espada inmediatamente.

"¡Un doppelganger!", grita Unthank jadeante. "¡Un espíritu maligno se ha disfrazado como nuestro querido difunto! ¡Oh, caballero, destiérralo ahora antes de que nos asesine a todos!".

Marrok no necesita más estímulo y, jaleando el grito de guerra, "¡Por Telak y por Valsinore!", carga contra ti, con su arma alzada. Si permites que el noble caballero te derrote, en lugar de empuñar tu propia espada contra él, anota el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si no, no tienes más remedio que defenderte.

CRUZADO DESTREZA 11 RESISTENCIA 11

La espada de Marrok, 'Deathsbane', al igual que tu propia hoja 'Nightslayer', es un arma sagrada y por lo tanto te hará daño en tu estado de no-muerto. De hecho, por cada golpe exitoso que el cruzado logre contra ti, tira un dado y con un resultado de 5-6 perderás 3 puntos de RESISTENCIA en lugar de los 2 habituales. Si Marrok te mata, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si tú eres el vencedor debes perder 1 punto de SUERTE y 1 punto de VOLUNTAD por haber tenido que matar a tu hermano de batalla. Después pasa al **348**.

Nota: **Telak** es el Dios del Coraje. Es el hijo de la diosa *Courga* y del dios *Fourga*. También se le conoce como 'Orial', así como 'El Portador de la Espada', 'El Portador del Escudo' y 'El Guerrero'. A menudo se le describe como un guerrero con armadura pesada acompañado de un león. Es el dios de todos los guerreros y mercenarios profesionales y su símbolo es una espada de oro. Él es uno de los miembros del Salón de la Mente. Su culto es el más extendido en Ruddlestone, y sus sacerdotes visten túnicas doradas y son famosos por llevar una vida de aventureros.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Telak

268

Encantado de haber encontrado a tu hermana a salvo y bien, corres hacia ella, llamándola por su nombre. Oriana y el padre Umberto se giran hacia ti, pero te quedas asombrado al ver una mirada de despreciable horror en la cara de tu hermana. "¡No! ¡No, no puede ser!", grita llorando.

Y entonces ves, por primera vez, qué es lo que está colocado en el porta-féretros detrás de ellos - es tu propio cuerpo muerto -. Ver tu cadáver de este modo, sin darte cuenta de que estaba aquí, te sacude al corazón. (Añade la frase '*Descansa en Paz'* en tu Hoja de Aventura y resta 1 punto de tu marcador de VOLUNTAD).

Y justo después, el padre Umberto se interpone entre tu hermana y tú, con el tomo sagrado que estaba leyendo abierto en sus manos y comienza a leer y entonar una oración de exorcismo. Finalmente, con un ademán de su mano libre, grita: "¡En nombre de Telak, Señor del Coraje, te devuelvo a las infernales regiones inferiores que te engendraron!".

Hay un repentino resplandor de luz y sientes como si tu forma etérea estuviera siendo consumida por un

fuego sagrado que arde con toda la furia de una pira funeraria. Escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura, resta 1 punto de tu marcador de SUERTE y pasa al **100**.

Nota: **Telak** es el Dios del Coraje. Es el hijo de la diosa *Courga* y del dios *Fourga*. También se le conoce como 'Orial', así como 'El Portador de la Espada', 'El Portador del Escudo' y 'El Guerrero'. A menudo se le describe como un guerrero con armadura pesada acompañado de un león. Es el dios de todos los guerreros y mercenarios profesionales y su símbolo es una espada de oro. Él es uno de los miembros del Salón de la Mente. Su culto es el más extendido en Ruddlestone, y sus sacerdotes visten túnicas doradas y son famosos por llevar una vida de aventureros.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Telak

269

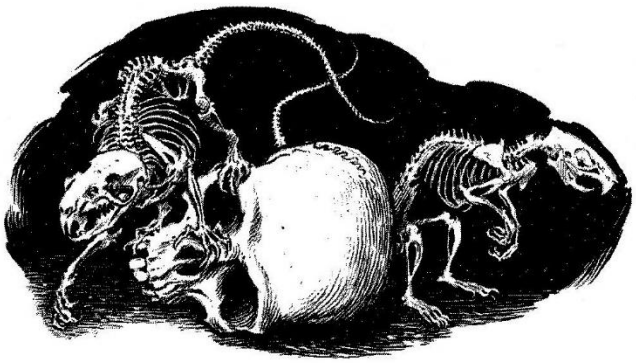
"Algo malvado está ocurriendo aquí, y ojalá supiera lo que es. Tal vez si yo fuera un hombre más fuerte podría haber hecho algo más para averiguar lo que es, pero creo que las cosas han ido demasiado lejos para hacerlo ahora".

"De todos modos, el caso es que Unthank ha organizado una fiesta, para celebrar tu regreso. Sólo que ahora estás muerto y ésta todavía sigue adelante. Nosotros no estamos invitados. Pero estoy divagando".

"La cosa es que he encontrado algo pero no estoy seguro de lo importante que pueda ser o que es lo que

acciona. Es una *combinación*, creo, de tres números: *cuatro-dos-uno*. Esa es. ¡Ahora vete, y buena suerte!".

El Capitán Cador te ha proporcionado información valiosa y podría ser un aliado útil antes de que termine esta noche. Recuperas 1 punto de SUERTE y añade las palabras clave '*Corazón Valiente'* a tu Hoja de Aventura. Ahora abandonas el Cuartel de la Guardia pasando al 434.



270

Esprintando a través de la maleza tomas una retorcida, tortuosa ruta entre los árboles en un esfuerzo para confundir a los perros de caza del Barón Sanguinario. *Prueba tu Destreza* y *Prueba tu Suerte*. Si tienes éxito y fortuna, pasa al 221; Si fallas cualquiera de estas dos pruebas, pasa al 251.

271

Subiendo por la retorcida escalera de piedra, pronto te encuentras en la entrada a la estancia que contiene el enrollado engranaje usado para levantar o bajar el rastrillo. Deprimido contra una pared, con una botella de barro sostenida flojamente en una mano, está Falstaff el Conserje, el guardián de las llaves del castillo. Recuerdas que siempre le gustó la bebida - sidra principalmente - pero ahora sólo parece una ruina total. Una desaseada barba gris cubre la mitad de su rostro, su piel está enrojecida por sus venas que parecen telas de araña púrpuras y tiene dificultades para centrarse en ti. "¡Alto!", balbucea. "¿Quién va?".

A medida que Falstaff se pone de pie, consideras la escena ante ti de nuevo. Mirando el cabrestante y teniendo en cuenta el peso considerable del rastrillo dudas que incluso con tu fuerza de voluntad seas capaz de levantarlo. Y sin embargo, de pie delante de ti hay un hombre que, aunque está borracho, tiene la fuerza física necesaria para operar el mecanismo con éxito.

Si tienes la Habilidad Especial de *Espectro* y quieres aterrorizar al portero para que te ayude, pasa al **247**. Si quieres tratar de dominar su alcoholizada voluntad para que haga lo que le mandes, pasa al **225**. Si prefieres cruzar esta cámara y continuar hacia la torre usando la nueva escalera que comienza en un arco al otro lado de la habitación, pasa al **160**. Pero si prefieres deshacer tus pasos, volver abajo y buscar en otro lugar, pasa al **20**.

272

A medida que te acercas a los guardias, tus rasgos se retuercen y cambian hasta convertirse en una cosa horrible y retorcida, totalmente aterradora de

contemplar. Al oír el gemido que emana de tu boca al salir de la oscuridad ante ellos - un espectro brillante, de forma grotesca - los dos hombres gritan y sueltan sus alabardas. Pero su pesadilla no termina aquí. Ante tus propios ojos, el pelo de uno se vuelve blanco y sale corriendo de su puesto, gritando mientras huye en la noche. Pero él ha sido afortunado; su compañero se cae hacia atrás en el suelo, tan tieso como un tablón y muerto como un clavo. ¡Lo has matado de miedo! Sólo estaba haciendo su trabajo y nunca te había causado ningún daño. A medida que regresas a tu aspecto más normal, te sientes lleno de culpa. (Pierdes 1 punto de SUERTE).

Pero un sentimiento abrumador de culpa no es lo único con lo que tendrás que lidiar ahora; la puerta del castillo aún está cerrada y todavía estás atrapado afuera. Entonces, ¿cómo vas a entrar ahora? Si tienes la Habilidad Especial de *Aparición* y quieres usarla, pasa al **414**. Si tienes la Habilidad Especial de *Poltergeist* y quieres usarla, pasa al **303**. Si no tienes ninguna de estas habilidades, la única opción que te queda es la salida del alcantarillado (pasa al **36**).

273

Tira dos dados, un total de tres veces, para ver lo que consigues recoger de los escombros. (Si sacas un número que ya has obtenido antes, no encuentras nada en su lugar).

Tirada de Dados	*Tesoro*
2	*Poción de Destreza* - si tienes anotada la palabra clave *'Anfitrión'* puedes beber esta para restaurar la puntuación de DESTREZA de tu cuerpo físico a su nivel Inicial.
3	*Escudo* - agrega 1 a tu puntuación de DESTREZA (incluso si esto la lleva por encima de su nivel inicial).
4	*Bolsa de Terciopelo* - contiene 6 Piezas de Oro.
5	*Poción de Fuerza* - si tienes escrita la palabra clave *'Anfitrión'* puedes beber esta para restaurar la puntuación de RESISTENCIA de tu cuerpo de anfitrión a su nivel Inicial.
6	*Rubí Piedra de Fuego* - valorado en 8 Piezas de Oro.
7	*Provisiones Secas* - suficiente alimento para 2 Comidas.
8	*Poción de Fortuna* - si tienes anotada la palabra clave *'Anfitrión'* puedes beber esta para restaurar la SUERTE de tu cuerpo poseído a su nivel Inicial.

9	*Amuleto Azabache* - tallado para parecerse a un cráneo humano.
10	*Hacha de Batalla* - después de golpear con éxito, en una tirada de dado de 5-6, causará 3 puntos de daño a la RESISTENCIA; sin embargo, no es un arma mágica.
11	*Collar de Ónice* - valorado en 4 Piezas de Oro.
12	*Plaga del Hierro* - encuentras una bolsa de cuero que contiene esporas de este hongo que come metal.

Cuando hayas terminado de buscar tesoros, ¿saldrás de esta cámara ascendiendo por la escalera de caracol del noroeste (pasa al **294**), o descendiendo por la escalera del noreste (pasa al **205**)?

274

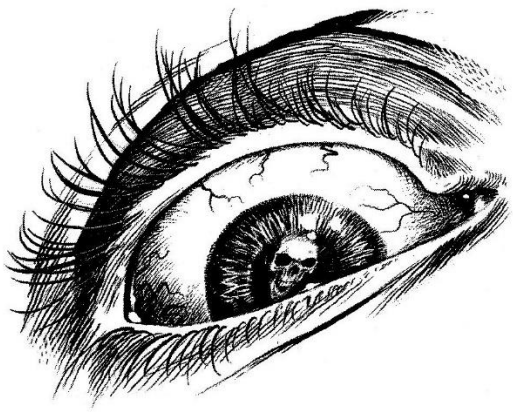
La puerta de la capilla está cerrada, pero no tiene echado el cerrojo. Si tienes la Habilidad Especial de *Poltergeist* o la Habilidad Especial de *Aparición* podrías ser capaz de acceder (pasa al **316**). Si no tienes ninguna de estas habilidades, tira dos dados; si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de VOLUNTAD, escribe el número *316* en tu Hoja de Aventura y pasa al **90**. Si el total es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, no podrás entrar a la capilla; tendrás que buscar en otro lugar. ¿Vas a dar la vuelta a la capilla hasta el cementerio (pasa al **319**), o abandonas los terrenos de la capilla por completo (pasa al **445**)?

275

Experimentas una súbita y extraña sensación de confusión, y mirando hacia abajo a tu cuerpo, ves como tu forma de espíritu es expulsada del cuerpo prestado que has estado usando. Es una experiencia tan desconcertante que exhalas un fuerte suspiro de sorpresa; pero eso tampoco debería ser posible… Pasa al 448.

276

¿Tienes las palabras clave '*Fuego Infernal*' escritas en tu Hoja de Aventura? Si es así, pasa al 122; si no, pasa al 394.



277

Has ganado una poderosa victoria de hecho y has recuperado un potente artefacto. Recuperas hasta 2 puntos de SUERTE y añade 2 a tu puntuación de VOLUNTAD. Todo lo que necesitas ahora es poder volver al lejano Castillo de Valsinore donde emplear la Piedra Espiritual para un buen uso. Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu* y quieres volar lejos de aquí, pasa al 209. Si no, tendrás que cruzar el lago congelado a pie (pasa al 252).

278

Vas a tener que luchar contra el Golem para superarlo, pero como ni siquiera tu hoja fantasmal puede dañarlo, todo lo que puedes esperar es evitar sus pulverizantes golpes de martillo de vapor. En la batalla siguiente calcula las Fuerzas de Ataque como de costumbre, pero si ganas una Ronda de Ataque solo has evitado el ataque del Golem, no lo has herido.

GOLEM INFERNAL DESTREZA 9

Si ganas tres Rondas de Ataque, logras apañártelas para esquivar y superar al Golem, corriendo a través de la arcada y por el puente del foso (pasa al **337**). Si el Golem te destruye antes de ganar tres Rondas de Ataque, escribe el número *337* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

Nota: **Golem**. Un golem es, en el folclore medieval y la mitología judía, un ser animado, un autómata con forma humana, fabricado a partir de materia inanimada (normalmente barro, arcilla o un material similar). Generalmente es un coloso de piedra.

279

"¡No hay segundas oportunidades!". Una voz como el trueno retumba a través del desierto sin vida. "¡No puedes vencer a la muerte!" Y te encuentras a ti mismo ante el Portal Oscuro. Al mirar al Vacío, te sientes atraído inexorablemente hacia él. Parece inevitable ahora que esto es todo - tu vida y tu búsqueda realmente están en su final.

Y luego un lamento cacofónico comienza cuando un millón de almas perdidas imploran por tu liberación para que todos puedan ser vengados por ti, el Campeón de los Muertos. Sientes que la atracción del Portal se

debilita y luego el viento atronador vuelve a sonar en tus oídos y esta vez es acompañado por las voces aullantes de los condenados, rogándote que las salves de su tormento siguiendo tu búsqueda hasta su conclusión. Entonces la oscuridad te consume...

Abres los ojos y miras a tu alrededor. Estás de vuelta en el Plano Terrenal. Gracias a la súplica de las almas perdidas se te ha concedido una última oportunidad para corregir la injusticia que se ha cometido contigo. Aumenta tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE a sus valores iniciales, añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y escribe las palabras clave '*Fin del Juego*' en tu Hoja de Aventura. Ahora ve al párrafo con el número que anotaste antes de encontrarte ante el Portal de la otra vida.

280

Destapando el frasco de aceite lo arrojas sobre el Necros. El viscoso líquido negro salpica en su cuerpo gelatinoso, repulsivamente ondulante, pero no hace nada para frenar el avance del monstruo. Pero el aceite es altamente inflamable. Agarrando una flameante antorcha de un soporte de la pared la arrojas después del aceite en la espalda del Necros. El aceite altamente combustible estalla en llamas con un satisfactorio crepitar y el horripilante no-muerto emite un agudo grito cuando comienza a quemarse. Pasa al **401**.

281

"No tengas miedo, no quiero hacerte ningún daño", le dices a Madame Zelda, con una mirada implorante en tus facciones fantasmales. "Sólo te pido ayuda".

"¡Veo a los muertos!”. La vidente jadea, como si esto fuera una revelación para ella. "¡Realmente puedo ver a los muertos! ¿Co... cómo puedo ayudarte?", pregunta ella, como si de repente recordara que estás allí.

Rápidamente le cuentas todo lo que te ha sucedido desde el atardecer y ella escucha atentamente con la misma expresión de sorpresa pintada en su rostro regordete. "Ven conmigo", dice ella cuando terminas tu historia.

La mujer te lleva de nuevo a la parte de la tienda que contiene la mesa y la bola de cristal. Se sienta ante ella y comienza a gesticular moviendo las manos sobre la bola. Puedes ver las nubes que se arremolinan formándose en sus profundidades.

"Ah, sí", dice por fin, "el camino es peligroso". Su voz baja abruptamente varias octavas, y pone los ojos en blanco. “La muerte acecha esta tierra y pronto resucitarán los muertos”, prosigue, como si hablara ahora con la voz de otro. Busca al herrero y al hombre de hierro. Cuídate del hombre que sólo cree en el Bien, pero busca la corte de la Reina Liche, porque en ella está la salvación".

Las nubes que se arremolinan dentro de la bola de cristal se vuelven negras y la mesa empieza a temblar.

"¡El Señor de las Sombras viene!", gruñe la mística y la bola de cristal explota, despidiendo brillantes fragmentos de vidrio afilados que atraviesan los laterales de la tienda. Increíblemente tanto tú como Madame Zelda permanecéis ilesos. La adivina sacude la cabeza como si despertase de un sueño y luego mira los restos de la bola de cristal sobre la mesa frente a ella. "Oh, por todas las estrellas, ¿qué acaba de pasar?".

Decides que probablemente sea mejor no contárselo y por lo tanto, dándole las gracias por lo que ha hecho, rápidamente abandonas la tienda. Pasa al **259**.

Nota: **Liche**. En la fantasía moderna, un Liche (o Lich) es una especie de no muerto, resultado de la transformación en la que un mago poderoso se transforma a sí mismo en un Lich mediante hechizos o rituales para alcanzar la inmortalidad. Los Liches tienen más poder que cuando estaban vivos, y poseen un gran manejo de la necromancia y artes similares, controlando hordas de no muertos menores como soldados o sirvientes. A diferencia de los zombis, un Liche retiene todos sus recuerdos.

282

Volviendo al santuario de la capilla, sorprendes al sacerdote que está en santa vigilia ante el altar. Pero antes de que el padre Umberto tenga la oportunidad de exorcizarte del santuario, extraes todo el poder de tu voluntad para enfrentarlo en un intento de tomar el control de su cuerpo. Tira dos dados y añade 2 al número obtenido. Si el total final es menor o igual a tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **80**. Si es mayor, el sacerdote-guerrero de Telak se resiste a tus intentos de tomar el control y en su lugar intenta desterrarte a los tramos inferiores de las Tierras de los Muertos. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, resistes la atracción de los vientos de los muertos y huyes de la capilla; pasa al **13** para intentar otro enfoque. Si eres desafortunado, el sacerdote logra completar su conjuro de exorcismo; escribe el número *13* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

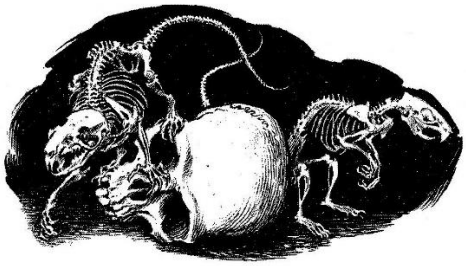
283

El compactado suelo de tierra a tus pies se desmorona cuando algo lo empuja en su camino hacia arriba y hacia fuera del suelo. Parece un putrefacto esqueleto enfermizo y amarillento, cubierto con los restos de ropas descompuestas, y el miasma de la enfermedad y la decadencia pesan sobre él. Un zumbido desagradable llena el aire a su alrededor cuando las moscas escapan desde su nido de larvas en su caja torácica y el Putrefactor te ataca.

PUTREFACTOR DESTREZA 7 RESISTENCIA 5

Si el Putrefactor te hiere y tienes escrita la palabra clave *'Resucitado'* en tu Hoja de Aventura, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA en lugar de los 2 habituales, ya que su tacto corruptor acelera el proceso de decadencia. Si ganas la batalla contra el Putrefactor pero tienes la palabra clave *'Anfitrión'* anotada, el cuerpo que llevas se infecta con una horrible enfermedad que consume la carne. (Pierdes 1 punto de DESTREZA y 3 puntos de RESISTENCIA adicionales).

Si tu batalla con el Putrefactor destruye tu forma física puedes luchar como un fantasma, pero si tu cuerpo espectral también es destruido, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si derrotas a este horror no-muerto, rápidamente se desmorona convirtiéndose en polvo, ya que cae víctima de sus propios poderes de putrefacción (pasa al **321**).



284

Te acercas a la puerta de la misma manera que has atravesado las puertas cerradas antes, pero esta vez es inútil. Poderosos hechizos de protección lanzados sobre la puerta te están impidiendo ganar entrada. Al sentirte impotente, tu confianza se siente mal. Pierdes 1 punto de VOLUNTAD, y ahora pasa al 264.

285

En el instante en que entras en la oscura cámara, más allá de la Puerta del Espíritu, sientes que la temperatura se desploma. La escarcha se forma en el metal de tu arma y sientes tus movimientos más lentos cuando el frío intenso se apodera de tu forma física. Pero hay cosas peores por venir.

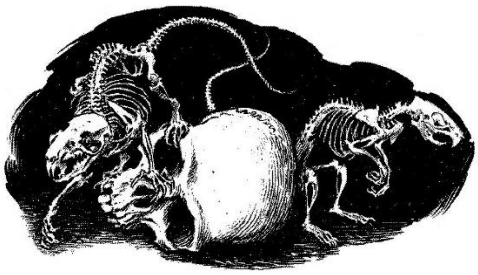
Algo se levanta del suelo congelado delante de ti, desplegando un grupo de miembros desgarbados cuando se pone en pie. La criatura se ve como un hombre horriblemente demacrado, cada hueso es visible bajo su carne tensa y amarillenta, pero su mandíbula se ha distendido, dejando su boca abierta lo suficientemente amplia como para tomar la cabeza de un hombre entre sus mandíbulas. Pero eso no es todo lo que este horror tiene que ofrecer. Un sonido horrendo y discordante surge desde lo más profundo de él,

mientras el monstruo exhala por encima de ti, su aliento que huele a la muerte, y es este sonido discordante lo que sacude tu confianza hasta el corazón mismo de tu ser.

El nigromante que convocó a esta diabólica criatura muerta viviente, comprendiendo al fin qué horror había desatado sobre el mundo, lo atrapó detrás de la Puerta del Espíritu para que no pudiera salir a causar estragos en la Fortaleza. Pero ahora vas a tener que luchar contra el Canto Fúnebre, y derrotarlo, si alguna vez quieres salir de esta celda de congelación de nuevo.

CANTO FÚNEBRE DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Durante el transcurso de esta batalla debes reducir tu Fuerza de Ataque en 1 punto debido al frío intenso. Sin embargo, esta penalización no se aplica a tu forma fantasmal, si pierdes tu forma física durante el curso de la batalla contra el Canto Fúnebre. Cada tercera Ronda de Ataque también debes perder 1 punto de VOLUNTAD, ya que el perpetuo gemido del horror desecha tu propia voluntad de vivir. Si de alguna manera sobrevives a tu batalla contra esta criatura, recuperas 1 punto de SUERTE y pasa al **31**. Si caes frente a este enemigo no-muerto, escribe el número *31* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.



286

La puerta siniestra, la entrada a las Tierras de los Muertos, está delante de ti. Más allá del Portal, a cada lado, se puede ver la gran grieta en este paisaje muerto y las nubes de tormenta, pero a través del Portal sólo se puede ver la oscuridad como nunca has conocido, como sanguijuelas del alma. No es simplemente la ausencia de luz, es la oscuridad del olvido absoluto, la ausencia de cualquier cosa. Es la oscuridad del Abismo.

Y entonces las sombras proyectadas por las piedras negras se deslizan juntas y se unen en una figura flotante, cubierta de negro. Debajo de su capucha hay un cráneo desnudo y en sus esqueléticas garras sostiene una gran guadaña de negra hoja.

"Yo soy el Vigilante del Portal", una voz profunda como el golpear de las puertas de la cripta hace eco desde debajo de la capucha. "Vigilo la puerta al Mundo del Más Allá y corto los hilos del destino cuando una vida se va".

El Vigilante entonces mete una de sus garras dentro de su manto de mortaja y saca un reloj de arena. Puedes ver la arena negra que corre desde el cristalino bulbo superior hasta el inferior y, a juzgar por la cantidad de arena en la parte superior, todavía dispone de algún tiempo para seguir cayendo.

"Pero tu vida todavía no ha terminado", dice, sosteniendo el reloj de arena hacia ti. "Y sin embargo estás aquí y nadie viene al Otro Lado antes de su tiempo", la voz sepulcral suena confundida. "¿Entonces, por qué estás aquí?", pregunta. "Dime, ¿qué estás buscando?". ¿Cómo le responderás? ¿Le dirás que buscas venganza (pasa al **256**), justicia (pasa al **167**), una segunda oportunidad (pasa al **127**), o atacarás al Vigilante con tu espada (pasa al **102**)?

287

Se oye un clic y la puerta se abre ante ti. El fulgor sobrenatural emitido por tu propia forma etérea ilumina la cámara ante ti, reflejándose en el traje de armadura más increíble que jamás hayas visto. No hay huecos en ninguna parte, cada pieza - desde el casco hasta los protectores de las piernas - se ajustan perfectamente con todas las otras piezas, formando eficazmente una pieza de armadura completa. La artesanía es increíble, el acero cuidadosamente trabajado, está engarzado con oro. El casco es particularmente llamativo, habiendo sido elaborado para darle una apariencia casi humana, con los agujeros de sus ojos fijados con rubíes. Es una lástima que un traje de armadura no sea oportuno para ti en tu estado actual. Sin embargo, si esto cambia, valdrá la pena conocer el escondite de la armadura. (Añade la palabra clave *'Autómata'* a tu Hoja de Aventura).

Incapaz de hacer nada más aquí en este momento, ¿quieres volver a la puerta del rastrillo (pasa al **20**), o desciendes la escalera de caracol hasta la parte inferior, si no lo has hecho ya (pasa al **115**)?

288

En el instante en que pasas más allá del límite formado por las piedras, la luz etérea se desvanece y el portal del otro mundo se cierra. ¿Qué camino quieres tomar ahora?

Al este, hacia el túmulo funerario. Pasa al **409**

Al norte, hacia el pueblo y el Castillo de Valsinore. Pasa al **163**

Al noroeste, hacia el Bosque Fantasma. Pasa al **3**

Al noreste, hacia los acantilados. Pasa al **193**

289

A tu derecha hay una robusta puerta de roble, con bandas de hierro. Tiene una cerradura de aspecto importante pero la llave ha quedado olvidada en ella. Si deseas desbloquear la puerta y entrar en la habitación que hay tras esta, pasa al **315**. Si prefieres no distraerte y continuar en tu camino hacia lo más profundo de las mazmorras, pasa al **416**.

290

Y luego, entre la maraña de árboles, aparece la cabaña de la mujer sabia. Puedes ver la luz de un fuego rugiente que parpadea detrás de las ventanas mugrientas de la hundida choza, pero también observas que una urraca muerta ha sido clavada en la puerta.

Algunos la conocen como Madre Toadsfoot del Bosque Fantasma y la llaman en su ayuda cuando están en necesidad de una comadrona o de una curación para el dolor de muelas. Otros la llaman "bruja". Bajo circunstancias normales no tendrías ningún trato con brujas, pero éstas están lejos de ser circunstancias

normales. Sin embargo, la idea de tener algo que ver con la bruja, después de que tu familia ha evitado tener toda relación con ella durante tres generaciones, te llena de temor.

Si deseas acercarte a la puerta de su choza, pasa al 67. Si prefieres espiarla a través de una de las manchadas ventanas primero, pasa al 336.

291

Aunque lo intentas con todas tus fuerzas, no eres capaz de levantar el rastrillo ni siquiera un centímetro; es demasiado pesado, y tu fracaso te hace sentir derrotado. (Pierdes 1 punto de VOLUNTAD). Vas a tener que intentar alguna otra cosa más. ¿Qué harás?:

Usar la Habilidad Especial de *Aparición* (si la tienes).

Pasa al 5

Subir la escalera más allá del arco izquierdo.

Pasa al 271

Subir la escalera a través de la arcada derecha.

Pasa al 85

Buscar otra forma de entrar en el Patio Principal.

Pasa al 393

292

Preguntándote qué más podría estar acechando aquí abajo en la oscuridad, ¿saldrás de la cueva de huesos de vuelta al patio interior del castillo (pasa al 445), o seguirás por el pasadizo que hay delante de ti (pasa al 88)?

293

Liberado de los grilletes de un cuerpo mortal, ya no estás atado a la tierra sino que puedes volar alto sobre ella. Anota la Habilidad Especial de *Espíritu* en tu Hoja de Aventura y pasa a la sección con el mismo número que el que se te indicó que anotaras en la sección anterior, de la cual procedes.

294

Siguiendo tu camino por la sinuosa escalera llegas por fin a la sala de una torreta que debe estar en la parte superior de la Fortaleza. La habitación está completamente vacía, aparte de la brillante bola de luz de tres metros de diámetro, que se cierne en su centro y el objeto que se puede distinguir a través del resplandor de la superficie giratoria de la esfera espectral. Parece ser algún tipo de libro. ¿Qué harás?:

Entrar en la esfera de luz. Pasa al 324

Golpear la esfera brillante con tu arma. Pasa al 405

Usar la Habilidad Especial de *Desterrar Espíritus* (si la tienes). Pasa al 424

Volver sobre tus pasos y descender por la escalera noreste. Pasa al 205

295

Dejas atrás el siniestro montículo sepulcral, ¿por dónde quieres empezar a buscar pistas que te ayuden a resolver el misterio de tu propio asesinato?:

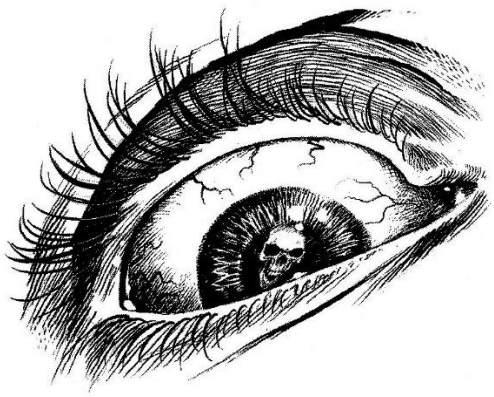
Al norte, hacia el pueblo y el Castillo de Valsinore.

Pasa al 163

Al noroeste, hacia el Bosque Fantasma. Pasa al 3

Al noreste, sobre los páramos hacia los acantilados.

Pasa al 193



296

Recuerdas lo que el Vigilante te dijo acerca de saber el momento adecuado para usar el reloj de arena que sostienes delante de ti ahora y observas la arena negra inmóvil contenida en él una última vez, antes de arrojarlo contra una roca dentada en el suelo delante de ti. El vidrio explota en una miríada de diamantinos fragmentos y, la arena negra forma brevemente un vórtice en espiral en el aire frente a ti antes de desaparecer, parpadeando con la luz de las estrellas. Miras con satisfacción mientras Unthank se agarra a su pecho y luego cae al suelo delante de la piedra del altar, la daga de obsidiana cae de su mano sobre el frío y duro

suelo a su lado. Pero aún no estás fuera de peligro; tus acciones han sido observadas. Dos de los tres caballeros presentes se separan del círculo y avanzan hacia ti, con sus espadas malditas desenvainadas. Debes luchar contra ellos al mismo tiempo.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer CABALLERO DEL PAVOR	9	9
Segundo CABALLERO DEL PAVOR	8	9

Si un caballero te hiere, tira un dado; con un resultado de 5-6 su espada te causará 3 puntos de daño a tu RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. Si los Caballeros del Pavor te derrotan, escribe el número *423* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras vencerlos pasa al **423**.

297

No tardas mucho tiempo en encontrar al sepulturero de nuevo, todavía está trabajando en la parcela detrás de la capilla. Sin perder tiempo, intentas unir tu mente con la de Yorrick y tomar el control de su delgada pero fuerte figura. Tira dos dados y resta 2 al resultado. Si este nuevo total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **357**. Si es mayor, a pesar de tus mejores esfuerzos, no puedes tomar el control del cuerpo de Yorrick; vuelve al **13** y prueba con algo, o alguien, más.

298

Unthank invita a Marrok a ocupar un asiento en la mesa presidencial y a tomar algo de alimento después de su largo viaje, una oferta que acepta de buena gana, aunque con un aire de tristeza. Todavía está hambriento, no importa cuánto dolor sienta por la noticia de tu muerte. Pero entonces Unthank presenta sus excusas y sale del salón a través de un pasillo semi-oculto por uno de los grandes tapices que adornan las paredes. Si quieres seguir al chambelán, pasa al 384. Si prefieres revelarte a tu amigo ahora que está solo, pasa al 329.

299

Y en un instante es como si no estuvieras allí en absoluto, tu forma fantasmal se disuelve en la oscuridad que impregna los sombríos rincones de la habitación. Mientras inspeccionas la barra, te llaman la atención dos hombres sentados en una apartada esquina. El primero está completamente vestido de negro, con un sombrero de ala ancha en la cabeza y una capa de terciopelo alrededor de los hombros. Él también está engalanado con todo tipo de amuletos y está sosteniendo un estoque plateado finamente forjado, con empuñadura de cesta, en una mano enguantada de negro. Su compañero parece nada menos que un matón. La nariz del rufián se ha roto obviamente en más de una ocasión, el tatuaje de una tela de araña cubre por completo un lado de su cabeza afeitada - aunque tiene una barba espesa - y un artilugio que parece una trampa de osos de plata cuelga de su cintura por una cadena. Acercándote a su mesa, escuchas su conversación.

"Por lo que he oído, el viejo Burgomaestre de la gran casa parece creer que este pozo negro está lleno de

almas perdidas arrastrándose", susurra el hombre tatuado por la comisura de su boca.

"Entonces mi santo trabajo puede progresar rápidamente", murmura el caballero vestido de oscuro, con una sombría mirada de satisfacción en su rostro. "¡Mi hermano será vengado! Libraré a Sleath de sus fantasmas de una vez por todas, o mi nombre no es Josef Van Richten".

"Y una buena suma les costará también", se burla su compañero.

"Streng", replica el otro, "no estamos por eso aquí".

"No, pero ayuda. Cubre los costos que tenemos. Eso es todo lo que estoy diciendo".

Ya es hora de que me retire a descansar para prepararme para el trabajo que me espera aquí. Y dicho esto el cazador de fantasmas se levanta de su asiento. Seguido por su matón como un secuaz, se dirige hacia arriba por las escaleras; debe de haber alquilado una habitación en la posada.

Si piensas que el cazador de fantasmas podría ayudarte con la búsqueda de tu asesino y quieres seguirlo arriba, pasa al **331**. Si no, no hay razón para permanecer más tiempo aquí, así que sales de la taberna (pasa al **259**).

300

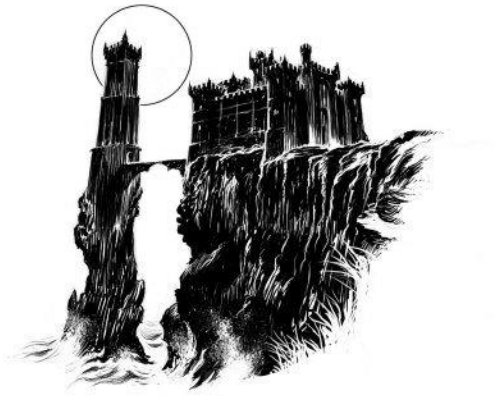
Con un bramido de furia frustrada, llevas tu etérea hoja centelleante sobre el monstruo y el hechizo nigromántico que lo anima se rompe salvajemente. El cuerpo del Golem estalla de un lado a otro, cubriéndote de suciedad, restos humanos y madera de ataúdes podridos. Al mismo tiempo, las almas de los que están unidos a él vuelan libres. A medida que ascienden al cielo de la noche, te lanzan sus gracias y alabanzas por liberarlos de su pesadilla eterna.

Y tu buena acción no se queda sin recompensa. A medida que salen del Plano Terrenal, los fantasmas comparten una parte de su poder contigo. Lanza un dado, agrega 6 al resultado, (dando un total de 7-12) y esa es la cantidad de puntos de RESISTENCIA que recuperas. También puedes sumar 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y 1 a tu puntuación de SUERTE.

Los fantasmas de Sleath han sido liberados, y tú también eres libre de continuar con tu búsqueda. Pasando más allá de la pared límite del cementerio, por fin, te encuentras en la carretera que conduce al pueblo. Pasa al **61**.

301

Deshaciendo el camino de regreso a través del Castillo de Valsinore, encuentras un candidato adecuado en un centinela en las almenas. Los ojos del pobre desgraciado se ensanchan de horror cuando te diriges hacia él en la noche y se queda congelado en el sitio. Aprovechando al máximo la oportunidad, ejercitas tu fuerza de voluntad contra la suya en un esfuerzo por hacerte con su cuerpo. Tira dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 26. Si es mayor, el hombre corre huyendo de ti, gritando de terror; vuelve al 13 y prueba con alguien, o algo más.



302

Empujando la cáscara muerta de la araña gigante logras llegar al final del túnel, saliendo del subterráneo a través de un agujero en la pared revestida de piedra del pozo del castillo (pasa al 5).

303

A pesar de que eres capaz de descorrer cerrojos y mover manijas, las puertas son demasiado pesadas para que tú puedas moverlas simplemente por pura fuerza de voluntad. (Pierdes 1 punto de VOLUNTAD). De modo que te deja con sólo dos opciones; puedes usar la Habilidad Especial de *Aparición* si la tienes (pasa al 414) o entrar por la alcantarilla (pasa al 36).

304

Desciendes la escalera durante lo que te parecen horas, pero por fin emerges en uno de los niveles inferiores de la torre - pero no es un lugar que hayas visitado antes. ¿Cómo puede ser esto? Hay obviamente alguna magia oscura trabajando aquí. Estás de pie en un extremo de una extensa sala de audiencias. En el otro extremo de la sala se encuentra un gran trono tallado en un solo bloque macizo de hielo negro. Sentado sobre él hay un colosal guerrero armado, su armadura de placas reluce con un brillo azul-metálico debajo de las capas de hielo que cubren su cuerpo.

Al entrar en la resonante bóveda, el gigante se levanta, sosteniendo su helada hacha de guerra con los guanteletes metálicos de sus manos mientras te habla. "Sólo un tonto intentaría robar la Piedra Espiritual del Rey del Invierno. ¡Ahora pagarás por tu crimen con tu alma!". El cadáver del rey ruge. Sabes que no tienes otra opción que luchar contra el gigante armado si quieres retener la Piedra Espiritual, pero vas a tener que superar a sus secuaces primero. "¡Levantaos, mis guerreros!”. El Rey del Invierno brama en voz alta como icebergs colisionando.

Los espíritus de aquellos que murieron aquí permanecen atrapados dentro de sus cuerpos congelados y, a petición del Rey del Invierno, esos mismos espíritus reaniman los cadáveres encerrados en el hielo de los antiguos guerreros presentes en la sala de audiencias. Tira un dado; ese será el número de fantasmas de hielo con el que deberás luchar antes de que puedas llegar hasta el Rey del Invierno. Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, puedes reducir este número en 2. Cada Fantasma de Hielo con el que tengas que luchar tiene los siguientes atributos.

FANTASMA DE HIELO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Una vez que hayas tratado con sus secuaces no muertos, debes enfrentarte al propio Rey del Invierno poseído por demonios.

REY DEL INVIERNO	DESTREZA 11	RESISTENCIA 14

Si derrotas al Rey del Invierno en combate mortal, pasa al 277. Si él te vence, no obstante, tu alma será suya para toda la eternidad, y te convertirás en uno de sus Fantasmas de Hielo, obligado en servicio a él, esperando a que los glaciares cubran el mundo de nuevo y el propio infierno se congele.

305

"¡Que así sea!", declara la Reina de los Liches. "¡Prepárate para enfrentarte a tu destino!" Tira un dado. Si sale un resultado de 1-2, pasa al 340. Si sale de 3-4, pasa al 262. Si es de 5-6, pasa al 283.

306

Haciendo tu camino de regreso a través del castillo llegas a la cocina una vez más. Ingelnook el corpulento cocinero, tiembla de miedo ante tu imparable avance hasta que el único método de defensa que le ha quedado es resistir tus esfuerzos para poseerlo con la fuerza de su propia mente. Lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 318. Si es mayor, Ingelnook resiste tus intentos de tomar el control de su hinchado cuerpo hasta el final y

te obliga a dejar las cocinas derrotado. Vuelve al **13** para intentar otro enfoque.

307

Con un grito de rabia te revelas y vuelas hasta el adorador de la muerte. El Chambelán Unthank regresa a las sombras para observar la lucha desde una distancia segura. Privado de sus poderes mágicos ahora que está sin su bola de cristal, el Acólito de la Muerte saca una hoja de metal negro de dentro de los pliegues de sus ropas y se prepara para acabar contigo para siempre.

ACÓLITO DE LA MUERTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Tu forma etérea es vulnerable a la hoja maldita del Acólito y un golpe exitoso te causará 2 puntos de daño a tu RESISTENCIA. Si el Acólito de la Muerte logra terminar lo que empezó en el Camino de Moot y te mata, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si matas al Acólito dentro de las primeras 5 Rondas de ataque, pasa al **370**. Si la batalla dura más de 5 Rondas de Ataque, pasa al **370** igualmente.

308

Mientras observas, la luz plateada entre las piedras ondula como la luz de la luna. Algo viene del otro lado. La cosa pasa por el portal agachada, casi caminando a cuatro patas, con los nudillos hacia ti. Parece un cruce entre un lobo y un mono. Su hocico plano se arruga con un gruñido revelando unos dientes afilados. La piel de la criatura brilla como la plata y tiene la misma calidad etérea que tú. Esta cosa - esta Visitación - es una criatura del Mundo Espiritual. Sintiendo que tú perteneces al otro

mundo también, te lanza un ladrido y salta hacia ti. Este monstruo ha venido a reclamarte y arrastrarte de vuelta con él a las Tierras de los Muertos por cualquier medio necesario. Con tu espada fantasma en la mano, te preparas para defenderte. Después de todo, tienes asuntos pendientes en este mundo y no estás listo para abandonarlo todavía.

VISITACION	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

Al pertenecer al mundo de los espíritus, como tú, las crueles garras de la Visitación podrán dañarte, así como tu espada fantasmal la dañará también. Si la Visitación gana dos Rondas de Ataque consecutivas, pasa al **328**. Si la Visitación reduce tu puntuación de RESISTENCIA a cero, escribe el número *288* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si matas a la Visitación con tu espada fantasmal, pasa al **359**.

309

Y así pasas a la prohibitiva puerta de entrada. Dentro del círculo de piedra negra hay un vórtice giratorio brillante semejante a la luz de las estrellas y un sexto sentido te dice que tu destino está más allá de él. Tomando todo tu valor en ambas manos, pasas a través de él...

Emerges en una ladera azotada por el viento con vistas a un círculo de nueve piedras en pie. Pero eso no es todo lo que puedes ver ante ti. Al final del promontorio que sobresale hacia el frío y oscuro Mar del Diamante que está por delante, está el Castillo de Valsinore. La puerta mágica te ha transportado prácticamente al mismo lugar donde comenzó el drama de la aventura de esta noche. No muy lejos se encuentra la carretera del páramo

donde fuiste atacado por la banda asesina y el cruel Acólito de la Muerte. Y aquí estás otra vez, mientras el Chambelán Unthank se prepara para llevar a cabo sus malvados planes. Pero, ¿cuáles son exactamente?.

Mirando a través del páramo erosionado por el viento, puedes ver al traidor nigromante parado frente al altar de piedra de las Nueve Doncellas. Está vestido de negro y sostiene una daga de obsidiana en ambas manos sobre el cuerpo de la víctima del sacrificio que ha sido atada a la piedra con brillantes cadenas de poder mágico - ¡tu hermana, Lady Oriana!.

Permaneciendo dentro del anillo de piedras, formando un segundo círculo alrededor del altar, están los miembros del culto a la muerte de Unthank. Hay cinco acólitos vestidos de negro, tres Caballeros del Pavor de la Orden del Sudario Negro, y cuatro criaturas sin rostro nacidas de las sombras, arrastrándose con humeantes tentáculos, con garras formadas de oscuridad impenetrable. Con el nigromante, que hacen un total de trece, forman un completo aquelarre.

Todo acerca de la escena que se presenta ante ti te da la impresión de que el ritual que se promulga aquí se está acercando a su clímax. Es entonces cuando la propia luz de la luna decae y se desvanece. Mirando hacia los cielos despejados, se ve una oscura sombra caer sobre la cara de la luna, mientras un eclipse lunar hunde al mundo en la oscuridad total. No te puedes sacudir la sensación de que esta oscuridad podría durar mucho más que la duración del eclipse si algo no se hace para detener a Unthank y a su culto a la muerte. ¿Quieres correr para atacar al nigromante y salvar a tu hermana de una muerte segura (pasa al 266), o harás caso a todos tus instintos que te dicen que hagas lo contrario y te

tomes tu tiempo para considerar tus acciones con más cuidado (pasa al 241)?

310

Corres hacia el roble iluminado, decidido a llegar al árbol antes de que los gruñidores perros te den alcance. Lanza tres dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de RESISTENCIA, lanza otros dos dados y esta vez, si el total es igual o menor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 221.

Sin embargo, si el primer lanzamiento de dados es mayor que tu puntuación de RESISTENCIA o el segundo lanzamiento de dados es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, los perros corren más y te adelantan antes de que estés aún a medio camino del árbol que parece haber sido golpeado por un rayo (pasa al 251).

311

Eres incapaz de influenciar sobre la piedra. (Pierdes 1 punto de VOLUNTAD). Si quieres volver a intentar buscar otra forma de entrar en el túmulo funerario, pasa al 431. Si ya lo has intentado antes, o si prefieres dejar este lugar, pasa al 295.

312

Elevándote en el aire, fácilmente evades al violento Golem. Pero ahora que has roto los lazos que te mantienen en la tierra, ¿volarás hacia las almenas de la Fortaleza (pasa al 214) o aterrizas de nuevo al otro lado del foso al final del puente (pasa al 337)?

313

Saliendo de la trayectoria que conduce sobre el puente en el camino hacia el Castillo de Valsinore, te deslizas por la orilla hasta el borde del río. Lejos a tu derecha la corriente cae sobre el borde del cabo de Sourstone, en el mar de abajo, como una dramática cascada pero tú eres un nadador fuerte, y el río no es particularmente ancho aquí así que no ves ninguna razón por la que no debas ser capaz de cruzar con seguridad. Estás seguro de que el fantasma del caballero está atado al puente, así que ¿qué es lo peor que puede pasar? Además, eres un fantasma; sólo tendrás que escurrir tu mortaja una vez que llegues al otro lado. Y así es que entras en la rápida corriente de agua.

Te sientes como si te hubiera golpeado un rayo mientras un dolor incapacitante se apodera de tu cuerpo y te arroja del río para aterrizar en la orilla, tu forma fantasmal se contorsiona de dolor. El agua corriente es un anatema para el género de los no-muertos y, no importa cuánto puedas odiar el hecho, ahora tú eres uno de ellos. Lanza un dado, suma 2 al resultado y deduce el total de tu puntuación de RESISTENCIA. Si esto te ha llevado a cero o por debajo, escribe el número *6* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si no, el dolor comienza a pasar y eres capaz de recobrarte de nuevo, pero todavía estás en el lado equivocado del río y así te ves obligado a aproximarte al puente.

"¡Deteneos!". El caballero te desafía de nuevo. "He jurado guardar este paso y el Castillo de Valsinore de los espíritus malignos y no pasarás!". Para seguir adelante, vas a tener que retar al caballero a un combate (pasa al **175**), o rendirte a él (pasa al **391**).

314

"Ha habido un montón de ir y venir últimamente. A nadie de la aldea se le permite ir más allá de la puerta principal, aunque Bertild la Herrera sale de vez en cuando para recoger los suministros, pero de lo poco que ella deja escapar por sus labios parece que hay algo siniestro en realidad. Ya hace casi un año que los caballeros aparecieron por primera vez".

"¿Qué caballeros?", preguntas.

"No lo sé, pero la única heráldica que llevaban era una esfera negra, sin decoración alguna. Llegaron después de una oscura noche tormentosa. Rara vez se les ve fuera del castillo, pero cuando están, siempre es durante las horas de oscuridad".

¿Por qué admitiría el Chambelán Unthank esta extraña orden de caballeros en tu hogar ancestral? ¿Ha tenido que reforzar las defensas del castillo a la luz del creciente número de turbulentas muertes en la zona? ¿O hay otra razón?.

“¿Sabes si alguien ha visto algún Acólito de la Muerte en el lugar?”.

"No, que yo sepa", reconoce el ermitaño, y su conocimiento parece ciertamente apropiado. "Pero eso no significa que no haya alguno allí. Lo que sé es que hay una gran fiesta que se celebra en el castillo esta noche, para festejar el regreso de... "el viejo se detiene. "Oh", dice, "para celebrar tu regreso, supongo".

Todo lo que Myrddin te ha contado no hace más que desesperarte como nunca antes de descubrir lo que está pasando. Es hora de ponerse en camino otra vez.

Si tienes la frase *'Algo de Pescado'* escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al **145**. Si no, pasa al **22**.

315

Tan pronto como abres la puerta, el hombre encadenado a la pared que hay al otro lado de la celda mohosa grita: "¡No! ¡No más por favor! ¡Otra vez no! ¿Por qué no me dejas en paz?".

Te toma un momento - gracias a las sombras oscuras y al inmundo estado del prisionero - pero reconoces al hombre. Es Yago el Carcelero, no se trata de un personaje particularmente agradable, pero de cualquier modo tampoco es ningún villano. ¿Quieres entrar en la celda y ver lo que puedes hacer para ayudar al carcelero (pasa al **332**), o prefieres abandonarlo a su destino y seguir adelante con la resolución del tuyo (pasa al **77**)?

316

Al cruzar el umbral y entrar en la capilla, tu forma etérea es quemada por los símbolos sagrados que protegen este lugar de los 'no-muertos'. (Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA y si esto ha llevado tu puntuación a cero o menos, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**).

Ante ti, al otro lado del santuario, debajo de un candelabro de hierro fundido adornado con la cera de un centenar de velas derretidas, dos figuras están de pie frente a un caballete para soportar féretros... no se

puede ver bien qué hay en él. Una de las figuras es el padre Umberto, el confesor de Valsinore. Está engalanado con las ropas de un sacerdote de Telak. La otra es una mujer joven que lleva un vestido suelto de lana... ¡Es tu hermana, Lady Oriana! Si quieres revelarte ahora al sacerdote y a tu hermana, pasa al 268. Si prefieres esconderte en un rincón sombrío y observar primero lo que están haciendo por un momento, pasa al 353.

Nota: **Telak** es el Dios del Coraje. Es el hijo de la diosa *Courga* y del dios *Fourga*. También se le conoce como 'Orial', así como 'El Portador de la Espada', 'El Portador del Escudo' y 'El Guerrero'. A menudo se le describe como un guerrero con armadura pesada acompañado de un león. Es el dios de todos los guerreros y mercenarios profesionales y su símbolo es una espada de oro. Él es uno de los miembros del Salón de la Mente. Su culto es el más extendido en Ruddlestone, y sus sacerdotes visten túnicas doradas y son famosos por llevar una vida de aventureros.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Telak

317

¿Tienes anotadas en tu Hoja de Aventura alguna de las palabras clave: '*Campana*', '*Ladrido*', '*Cuartel*', '*Almenas*' o '*Herrería*'? Si es así, toma nota de cuántas y pasa al 347. Si no tienes ninguna de estas palabras anotadas, pasa al 366.

318

Has logrado asumir la forma física del cocinero, mientras su conciencia huye a algún rincón oscuro de su ser. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Toma nota de las actuales puntuaciones de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras que estés vestido con la amplia carne del cocinero deberás utilizar las estadísticas de Ingelnook, que son las siguientes: DESTREZA 9, RESISTENCIA 22.

Si eres lastimado en batalla puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una provisión restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA y cómo estás en las cocinas del castillo, puedes recolectar comida por valor de 6 provisiones. Te armas con un pesado cuchillo de carnicero, el cual debe ser un arma eficaz contra enemigos mortales por lo menos.

Si la puntuación de RESISTENCIA de Ingelnook se reduce a 2 puntos o menos, el cocinero será golpeado, perdiendo el sentido y te verás obligado a abandonar su cuerpo. Puedes entonces seguir luchando, pero ahora en tu forma de espíritu otra vez, usando las puntuaciones que antes se te dijo que anotaras en esta misma sección. Pasa al 429.

319

Se oye el sonido de un martillo contra un cincel y al volver la esquina de la capilla puedes ver a un hombre encorvado frente a una lápida nueva y limpia que se ha colocado delante de la fosa abierta de una tumba recién excavada. La luz emitida desde su linterna que descansa sobre la húmeda hierba a su lado, permite que el sepulturero siga trabajando durante la noche. Absorto por su trabajo, observando con atención debido a su miopía las letras que graba en la lápida, el sepulturero no se ha percatado de tu presencia todavía. ¿Qué harás?:

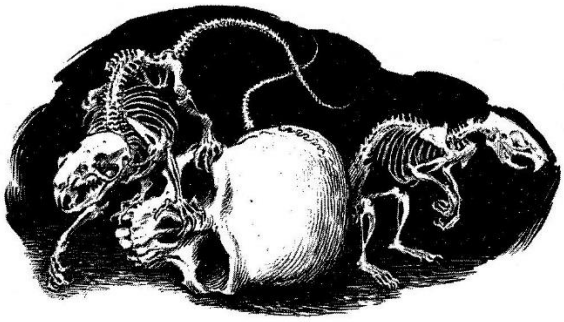
Acercarte al sepulturero. Pasa al 397

Permanecer un rato dentro del cementerio, fuera de la vista del hombre. Pasa al 349

Regresar a la puerta de la capilla y entrar en el edificio sagrado (si no lo has intentado ya). Pasa al 274

Dejar el cementerio, y la capilla, y mirar en otra parte.

Pasa al 445



320

Antes de llegar al puente que atraviesa el foso que conduce a la Fortaleza, eres sorprendido por el sonido de ladridos salvajes y una figura blindada con una armadura completa, saliendo de las sombras. El caballero es apenas capaz de contener al enorme perro

de pelo plateado tirando de la cadena en su mano. Sin decir una palabra, el caballero suelta la cadena y el musculoso Perro de la Luna salta sobre ti. Existiendo a medias entre el Reino Etéreo y el Plano Terrenal, el Perro de la Luna es justamente una amenaza imponente tanto para un fantasma como tú, como lo sería para cualquier alma mortal.

PERRO DE LA LUNA DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si tienes la frase *'Mejor Amigo'* escrita en tu Hoja de Aventura, no necesitas luchar contra el Perro de la Luna por ti mismo, sino que puede pasar a tratar directamente con su dueño. Si luchas contra el Perro de la Luna por ti mismo, después de tres Rondas de Ataque el caballero se unirá a la batalla también.

CABALLERO DEL PAVOR DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Si el salvaje Perro de la Luna o el Caballero del Pavor te 'matan', escribe el número *117* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si superas tanto al perro como a su dueño, eres libre de seguir tu camino de nuevo (pasa al **117**).

321

"¡Basta, es suficiente!", la Reina grita de rabia, fijándote con su siniestra y negra mirada. "¡Ahora inclínate ante mí! ¡Yo lo ordeno!". Tira dos dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **358**; Si es mayor, pasa al **112**.

322

Haciendo tu camino a través de las hondonadas fétidas de la aldea ahogada llegas por fin al descuidado cementerio de la villa. Te arrastras entre la mala hierba y la maleza que cubre las tumbas y las lápidas medio desmoronadas, pero el tiempo y la decadencia han borrado los nombres que alguna vez llevaron. En el centro del cementerio se encuentra una gran cripta de piedra que parece estar en gran parte intacta. Inconscientemente, tus pasos errantes te han llevado a este edificio pero te detienes cuando te encuentras de pie ante sus puertas de piedra rotas. Unas brasas rojas resplandecen en la oscuridad de la cripta y te estremeces cuando te das cuenta de que algo hay allí.

Apenas has puesto tu mano sobre la empuñadura de tu espada cuando algo monstruoso sale fuera de la cripta. A primera vista se asemeja a un murciélago gigantesco pero en un segundo vistazo puedes ver algo inquietantemente humanoide sobre su compostura. La criatura gira su cabeza de lobo en tu dirección y abre sus mandíbulas para revelar unos caninos enormemente alargados. El monstruo que está ante ti ahora es un refugiado de las purgas perpetradas por los cruzados de Telak. Huyó a este lugar para esconderse después de la limpieza de Bathoria. Una vez fue un poderoso señor vampiro, pero obligado a vivir de los cadáveres de animales salvajes y de sus propios parientes murciélagos en este pueblo donde todos ya están muertos, se ha degenerado en la cosa salvaje que se muestra ante ti ahora. Y sin embargo, a pesar de su estado bestial sigue siendo un oponente mortal. ¿Quieres mantenerte en tu sitio y enfrentarte a la bestia murciélago (pasa al 342) o prefieres huir (pasa al 35)?

323

Con los temibles caballeros fuera de combate, te acercas al pesado rastrillo que separa el Patio de Armas, del Patio Principal en la zona interior. A cada lado del rastrillo - que está bajado - hay una entrada arqueada que conduce a una escalera de caracol que a su vez te lleva hasta la propia Barbacana. Si piensas que tienes los medios para superar el rastrillo, podrías hacerlo ahora. Si no, tendrás que entrar en la Barbacana para encontrar una manera de conseguir atravesarla. Alternativamente, simplemente puedes curiosear para descubrir qué secretos guarda el edificio. ¿Qué harás?:

Utilizar la Habilidad Especial de *Poltergeist* (si la tienes).

Pasa al 291

Usar la Habilidad Especial de *Aparición* (si la tienes).

Pasa al 5

Subir la escalera más allá de la arcada de la izquierda.

Pasa al 271

Subir la escalera a través de la arcada de la derecha.

Pasa al 85

Buscar otra forma de entrar en el Patio Principal.

Pasa al 393

324

¿Todavía tienes alguna de las siguientes palabras clave escrita en tu Hoja de Aventura: *'Resucitado'*, *'Anfitrión'* o *'Blindado'*? Si es así, pasa al **381**. Si no, pasa al **364**.

325

Te arrastras a través de una gran cámara vacía, el salón comedor y los cuartos de los criados hasta llegar a la cocina. Acostado junto a las ascuas agonizantes del fuego hay un enorme perro lobo, mientras que un gato está acurrucado en una mecedora junto a la puerta. Pero tan pronto como entras en la cámara, tanto el gato como el perro se despiertan. El gato silba y te bufa, arqueando su espalda con miedo, y erizando su pelaje hasta el extremo, mientras que el perro comienza a ladrar furiosamente, con las mandíbulas babeando.

Y ahora puedes oír los sonidos del hogar despertando. Esto no es lo que tenías en mente en absoluto y decides que lo mejor que puedes hacer es salir de la casa tan pronto como te sea posible. Pierdes 1 punto de SUERTE y pasa al **101**.

326

Pensaste que tu voluntad era fuerte, pero la del Rey de las Sombras es de una magnitud aún mayor. No te puedes oponer a una inteligencia tan incalculablemente antigua y tan malvada como ésta. Tu mente se rompe y no puedes hacer nada para resistirte cuando el señor oscuro te obliga a arrodillarte delante de él y jurarle lealtad para siempre. Cuando el ejército de muertos vivientes del Rey de las Sombras marche sobre el reino de Ruddlestone tú lo encabezarás en tu nuevo papel de Campeón de la Muerte. Y cuando Ruddlestone haya sido tomado, el resto del Viejo Mundo caerá ante ti y tu vil maestro... Tu aventura ha terminado.

327

No importa cuánto luches contra su arrastre, los Vientos de la Muerte te atraen hacia adelante, cada vez más cerca del oscuro pórtico. Y entonces ves otra cosa arrastrándose hacia ti a lo largo de la avenida de piedras. Parece ser incorpóreo como tú, con un cuerpo rechoncho, etéreo, parecido a un sapo - ¡aunque este sapo en particular tiene el tamaño de un caballo! -, los miembros delanteros anchos y una boca abierta con las mandíbulas como las de un tiburón. Por donde quiera que pasa deja un rastro viscoso de ectoplasma detrás de él. Desde la parte superior de su cabeza, nacen una gran cantidad de ojos que se balancean como las frondas de una anémona de mar, mientras que otros tentáculos emergen de los lados de su cuerpo.

A medida que te sientes atraído hacia esta horrible aparición por el implacable viento, te horrorizas aún más al ver que las frondas ondulantes de los tallos de sus ojos no se asemejan a los de los crustáceos en absoluto, tal como aparentaban; cada uno termina en una pequeña y chasqueante boca. La criatura levanta un goteante pie de limo y ves que este también termina en

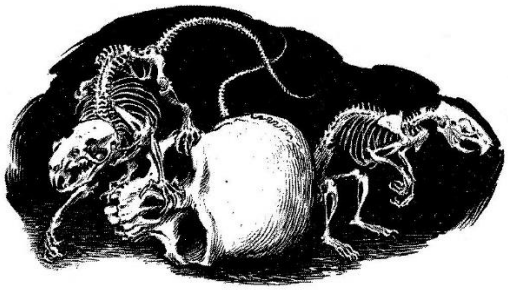
una boca dentada. La criatura fantasmal no es más que bocas. Y luego, con un fuerte croar, el Devorador del Pecado está sobre ti, listo para devorar tu alma. Restaura tu puntuación de RESISTENCIA a la mitad de su nivel inicial, añade además tantos puntos de RESISTENCIA iguales a tu puntuación actual de VOLUNTAD, y prepárate para luchar.

DEVORADOR DEL PECADO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

Si el Devorador del Pecado gana una Ronda de Ataque, tira un dado. Si sacas un 6, a la vez que te causa el daño normal también debes reducir tu DESTREZA en 1 punto. Si derrotas a este devorador de fantasmas, añade la palabra clave '*Vigilante*' en tu Hoja de Aventura y pasa al **46**. Si el horror ectoplásmico gana la pelea, arroja tu lacerada alma aún más cerca del Portal (pasa al **286**).

328

La criatura del otro mundo te agarra con sus fuertes brazos y te arrastra hacia el mágico portal. Debes luchar en la siguiente Ronda de Ataque con tu Fuerza de Ataque reducida en 2 puntos. Si ganas esa Ronda de Ataque, te liberas de su agarre y puedes continuar la batalla (regresa al **308** y termina la pelea). Sin embargo, si pierdes esa Ronda de Ataque la Visitación te arrastra a través del portal y te lleva de vuelta con ella. Escribe el número *288* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.



329

"¡Poderoso Telak!", exclama mientras apareces en el aire delante de él, y entonces, al instante, su propia y bendita espada, Deathsbane, está en su mano y lista para luchar. "¡Toma de esto, maldito demonio!", grita él. "Que tomes la apariencia de un gran y noble guerrero para hacer tu mal será tu perdición. ¡Te maldigo y te enviaré al infierno por toda la eternidad!".

Con un grito de: "¡Por Telak y por Valsinore!", carga hacia ti, con su arma levantada. Si te dejas vencer por el noble caballero, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si no, vas a tener que luchar, no importa cuánto puedas detestar esta idea.

CRUZADO	DESTREZA 11	RESISTENCIA 11

La espada de Marrok, 'Deathsbane', al igual que tu propia hoja 'Nightslayer', es un arma sagrada y por lo tanto te hará daño en tu estado de no-muerto. De hecho, por cada golpe exitoso que el cruzado logre contra ti, tira un dado y con un resultado de 5-6 perderás 3 puntos de RESISTENCIA en lugar de los 2 habituales. Si Marrok te mata, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si tú eres el vencedor debes perder 1

punto de SUERTE y 1 punto de VOLUNTAD por haber tenido que matar a tu hermano de batalla. Después pasa al 348.

Nota: **Telak** es el Dios del Coraje. Es el hijo de la diosa *Courga* y del dios *Fourga*. También se le conoce como 'Orial', así como 'El Portador de la Espada', 'El Portador del Escudo' y 'El Guerrero'. A menudo se le describe como un guerrero con armadura pesada acompañado de un león. Es el dios de todos los guerreros y mercenarios profesionales y su símbolo es una espada de oro. Él es uno de los miembros del Salón de la Mente. Su culto es el más extendido en Ruddlestone, y sus sacerdotes visten túnicas doradas y son famosos por llevar una vida de aventureros.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Telak

330

Entrando al Cuartel de la Guardia, avanzas en silencio a través del edificio en busca de alguien que tú piensas que podría ayudarte o por lo menos decirte que es lo que ha extendido su sucia influencia sobre el Castillo de Valsinore. Y al fin llegas al alojamiento del Capitán de la Guardia. La rica puerta decorada de su habitación está entreabierta y por ella se ve al Capitán Cador sentado en la única mesa de la habitación. Es un valeroso guerrero y un valiente comandante. Cador quedó a cargo aquí cuando saliste a pelear a tierras extranjeras hace tres años. Desde entonces el cabello de su cabeza se ha vuelto más escaso y su barba un poco más rayada de gris.

De repente, él te mira directamente, algún sexto sentido le ha alertado de tu presencia. Se pone de pie de un salto, lanzando su silla por los aires. "¡Por los huesos

de Siegfried!", grita, sacando la espada de la vaina que yacía sobre la mesa. "¡Quédate atrás!”. Grita, señalándote directamente con la punta de su hoja. La luz de la linterna que sale de su habitación recorre los símbolos plateados grabados en la hoja. Es tu turno; ¿qué harás?:

Atacar al Capitán Cador. Pasa al 380

Intentar entablar una conversación. Pasa al 39

Intentar intimidar al capitán asustándolo. Pasa al 402

Huir del Cuartel y buscar en otra parte. Pasa al 360

331

Todavía en tu forma de sombra, sigues al cazador de fantasmas y a su cómplice a una de las habitaciones de huéspedes de la posada. Mientras Streng se acomoda en una silla afuera, mirando al pasillo en busca de cualquier signo de peligro, fácilmente pasas por delante de él y sigues a Van Richten a la habitación. Cuando cierra la puerta detrás de los dos, el cazador de fantasmas se acerca a una mesa junto a una ventana abierta donde desenrolla un paño de terciopelo que contiene las herramientas de su profesión de cazador de fantasmas. Hay un crucifijo, una pistola de pedernal y balas de plata, un frasco de agua bendita, un talismán sagrado, y así sucesivamente. Tienes la sensación de que no tendrás una mejor oportunidad de hablar con él que esta y así, con un solo pensamiento, te materializas en la habitación directamente en frente de él.

Antes de que puedas decir algo, el cazador de fantasmas da un salto tirando su silla con un grito de, "¡Dioses protegerme!". Coge el recipiente de agua bendita de la mesa y te lo lanza. Donde toca tu forma de fantasma te quema como el ácido. Lanza un dado y resta esa cantidad de puntos a tu marcador de RESISTENCIA.

(Si esto ha acabado contigo, escribe el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.)

Intentas explicarle por qué estás aquí y que necesitas su ayuda, pero Van Richten no quiere escuchar. "¡Te tengo, fantasma infernal!", declara cogiendo su hoja plateada de la mesa. "En el nombre de Libra te exorcizaré de este lugar y te expulsaré a las tinieblas de afuera para unirte a tus maestros malvados allí". Y entonces te ves luchando por tu no-vida una vez más.

	DESTREZA	RESISTENCIA
JOSEF VAN RICHTEN	10	9

Si el cazador de fantasmas te mata por segunda vez eliminando tu forma de no-muerto, escribe el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si llegas a seis rondas de ataque sin ser asesinado de nuevo, pasa al **365** directamente. Si logras acabar con el cazador de fantasmas en menos de seis rondas de ataque, pasa al **383**.

Nota: **Libra**. Es la diosa de la justicia y la verdad, por lo que tiene un lugar privilegiado en el Salón de la Mente. Es conocida por varios nombres diferentes a través de Titán (Sicalla, Bersten y Macalla) y más a menudo se representa con la balanza de la justicia. Es la diosa patrona de Analand, adorada en el lago Libra que lleva su nombre.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Libra_(god)

332

"¿Quién te hizo esto?". Interrogas al perplejo carcelero. Y luego se da cuenta de que tú no eres sus torturadores y una sonrisa ilumina su rostro.

"¿Estás aquí para salvarme?". Pregunta, ignorando completamente tu demanda. Decides ayudarlo, esperando que te devuelva el favor. Mientras haces lo que puedes para liberarlo de sus grilletes, la lengua de Yago se escapa con él.

Él te cuenta que el Chambelán Unthank fue el que lo hizo encarcelar dentro de las mazmorras y luego puso a sus sirvientes no-muertos para atormentarlo. Yago también te dice que Unthank ha estado ocultando ciertos artefactos de poder, que ha recuperado de todos los rincones del reino, dentro de las mazmorras y protegidos tras las puertas espirituales. Él cree que detrás de una de estas puertas hay un artefacto que él oyó una vez al chambelán referirse como el Escudo del Alma.

Y entonces Yago está libre, pero en ese mismo momento un terrible gemido llena la miserable celda. "¡Oh no! ¡Ahora no! ¡Han vuelto!". Él grita de pánico y con un resplandor de luz negra dos horripilantes apariciones se materializan dentro de la celda. Parecen cuerpos en descomposición atados con vendajes podridos, a la vez que unas grandes cadenas cuelgan de sus muñecas y tobillos. Y entonces los atormentadores del carcelero atacan y te ves obligado a luchar por tu continua supervivencia una vez más. (Si tienes la Habilidad Especial de *Desterrar Espíritus*, entonces podrás usar esta contra tu primer oponente y sólo tendrás que luchar contra el segundo).

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer TORTURADOR	8	7
Segundo TORTURADOR	7	7

Si los torturadores de Yago terminan contigo, escribe el número *416* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si los derrotas, puedes recuperar hasta 7 puntos de RESISTENCIA perdidos del marcador de tu propia forma fantasmal (sin superar su nivel inicial).

Libre de sus torturadores y de su encarcelamiento, Yago te llena de agradecimientos, preguntando, tontamente tal vez, si hay algo que pueda hacer a cambio. Y puede haber una cosa, si ya no tienes una forma física. Si este es el caso y tienes la Habilidad Especial de *Posesión* (y quieres usarla), pasa al **345**. Si no, tú y el liberado carcelero vais por caminos separados. Mientras él intenta escapar de la Fortaleza por fin, tú penetras más profundamente en los niveles de su mazmorra (pasa al **416**).

333

Tomando la Piedra Espiritual en la mano oyes las almas atrapadas dentro llamándote otra vez y sabes que es hora de concederles su libertad. Alzando la jaula de cristal por encima de la cabeza, la arrojas hacia el camino pedregoso delante de ti. Hay una explosión de luz actínica y de repente te encuentras en el centro de una tormenta de almas girando. A medida que tus ojos se recuperan después de la explosión cegadora, presencias la furia desencadenada por tu desesperada acción. Las formas espirituales de los que están unidos a la Piedra Espiritual se desatan en un torbellino omnipotente de furia etérea y asaltan a los miembros reunidos del culto a la muerte de Unthank. Mientras que

los Tenebraes, los Acólitos de la Muerte y los Caballeros del Pavor están preocupados por luchar contra los fantasmas vengativos, ¿aprovecharás la oportunidad e irás a por el propio Nigromante (pasa al 367), o prefieres ver si puedes liberar a tu hermana primero (pasa al 426)?

334

Con un sencillo acto de meditación te fundes en la oscuridad y te acercas a la puerta. Mientras pasas entre los dos centinelas, sin ser visto, uno de ellos lanza una mirada de ansiedad a su compañero, con los pelos erizados y un extraño escalofrío en la nuca. ¿Lo has sentido?, pregunta, con una mirada de pánico en los ojos.

"¿Sentir que?". Dice el otro, soñoliento.

"No sé", responde el primero. "Un sentimiento como si alguien hubiese caminado sobre su tumba".

"No", bosteza el segundo. "Estás imaginando cosas".

Llegas hasta la puerta principal, pero todavía tienes que entrar en el castillo. Si tienes la Habilidad Especial de *Aparición* y deseas usarla, pasa al **414**. Si tienes la Habilidad Especial de *Poltergeist* y quieres probarla, pasa al **363**. Si no tienes ninguna de estas habilidades, la única opción que te queda abierta es la alcantarilla de drenaje (pasa al **36**).

335

La puerta de las cocinas está abierta y se puede sentir el calor que irradian el caldero y los hornos en el interior, así como el humo que se eleva por la gran chimenea en el techo de la cocina. El cocinero y su personal están obviamente ocupados en preparar un increíble banquete. Ingelnook ya era el Cocinero Jefe en tiempos de tu padre, al igual que cuando te fuiste a la cruzada. Pero ¿qué posible razón podría haber para preparar una fiesta tan increíble en este momento?.

Ingelnook, un hombre obeso, no era una persona particularmente agradable, pero no se podía negar que era muy bueno en su trabajo. No te llevabas bien con él en vida, y estás seguro de que tu muerte no hará que vuestra relación sea más fácil. Si quieres entrar en las cocinas a la vista de todos, pasa al **355**. Si tienes la Habilidad Especial de *Sombra* y quieres entrar en las cocinas sin ser visto, pasa al **385**. Si prefieres no entrar a las cocinas después de todo, pasa al **445**.

336

Te arrastras hasta una ventana diminuta, tus pasos fantasmales no hacen ningún sonido en las hojas caídas del otoño que siembran la tierra fuera de la choza. Cautelosamente, miras dentro de la cabaña. La escena que ves allí es exactamente cómo podías haberla

imaginado. Un caldero burbujea sobre un fuego en el hogar, mientras que ramitas de hierbas cuelgan secando de las vigas. En una mesa se ve un solo libro de negra encuadernación que lleva una curiosa runa triangular, mientras que acostado sobre una alfombra delante del fuego hay un cochinillo rechoncho.

Un súbito parpadeo de rápidos movimientos te llama la atención de nuevo a la chimenea y luego algo se estrella contra el interior de la ventana, arañando y arañando el cristal en frenética agitación. Saltas de nuevo sorprendido cuando la ventana se abre. Un grupo de cuatro demonios saltan afuera. Están cubiertos de piel roja brillante, tienen colas como látigos, manos con garras y cuernos achaparrados. Los *Familiares* de la bruja no dudan y atacan de inmediato. Debes luchar contra ellos conjuntamente.

***Nota*: Familiar**. Es un demonio que supuestamente atiende y obedece a una bruja, a menudo se dice que asume la forma de un animal.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer GRIMALKIN	6	3
Segundo GRIMALKIN	5	3
Tercer GRIMALKIN	5	4
Cuarto GRIMALKIN	6	4

Pronto descubres que estas criaturas demoníacas, a la vez que son capaces de sentir tu presencia, también pueden causarte daño. Afortunadamente, tu espada de otro mundo puede herirles a cambio. Si obtienes una segunda muerte bajo el ataque feroz de los Grimalkins, escribe el número *9* en tu Hoja de Aventura y pasa al 100. Si logras vencer a los diablillos, pasa al 67.

337

Y así que te ves obligado a cruzar a través del foso de entrada a la imponente Fortaleza del Castillo de Valsinore, que una vez llamaste casa y sin embargo, ahora te hace sentir totalmente extraño y poco acogedora. No hay ni una sola luz visible en las ventanas del sólido y cuadrado baluarte. Pero las puertas que conducen a la Fortaleza no son como tú las recuerdas. Las puertas de roble de un metro de grosor han sido reemplazadas por una siniestra madera negra incrustada de plata que forma runas inquietantes y símbolos esotéricos. A medida que te acercas sientes que tu avance se ve limitado por un potente campo mágico. El escudo de energía chispea violentamente y de repente eres lanzado hacia atrás por una poderosa explosión de energía mágica. La puerta está resistiendo tu esencia etérea de alguna manera y mantiene tu forma fantasmal alejada. Ni siquiera puedes acercarte lo suficiente para tocarla.

Esta barrera frente a ti es una Puerta Espiritual, un portal destinado a impedir que espíritus no-muertos, como tú, pasen por él. No hay nada que puedas hacer para contrarrestar los hechizos vinculados a él. Las únicas cosas capaces de pasar por una Puerta Espiritual son cosas con una forma física. Pero ahora eres un fantasma, ¿cómo podrías adquirir una forma física de nuevo?

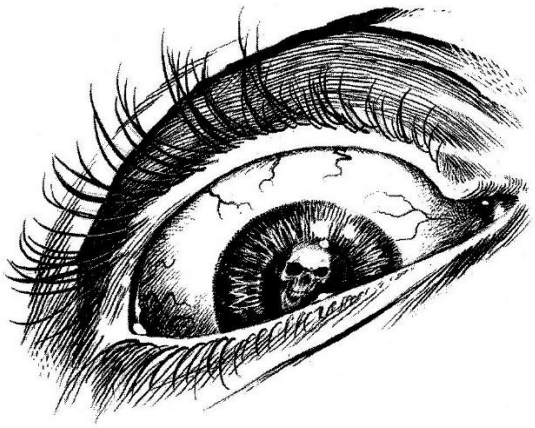
Si tienes la Habilidad Especial de *Posesión* y quieres continuar por este camino, pasa al **13**. Si tienes la frase '*Descansa en Paz*' escrita en tu Hoja de Aventura y quieres seguir por este camino, pasa al **369**. Si tienes la palabra clave '*Autómata*' anotada en tu Hoja de Aventura y quieres continuar por este camino, pasa al **427**. Si no tienes ninguna de estas cosas, pasa al **152**.

338

¡Es como si no pudieras ayudarte a ti mismo!. "Tal como eres ahora, una vez fui", gruñes amenazadoramente, con tus rasgos cada vez más distorsionados y grotescos con cada palabra que hablas. "¡Como ahora soy, así serás tú también!".

La mujer da un grito gimoteando y luego se derrumba en el suelo delante de ti. Sus ojos vidriosos siguen mirando fijamente al vacío, con sus rasgos cerrados en una mueca de puro horror. Ella ha dejado de moverse.

Madame Zelda está muerta. ¡La has asustado hasta matarla! En realidad era una vieja alma inofensiva y no merecía tal destino. (Pierdes 2 puntos de SUERTE y anota la Habilidad Especial de *Espectro* en tu Hoja de Aventura). No hay nada que hacer aquí ahora, así que no tienes más remedio que dejar la tienda de la mujer muerta. Pasa al 259.



339

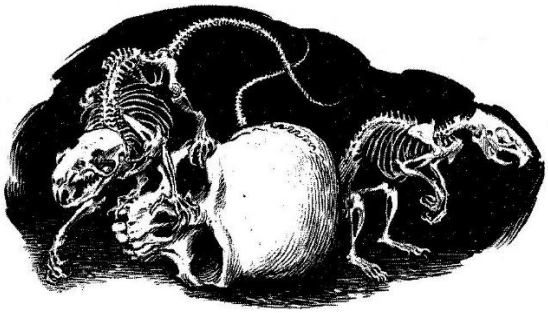
Volviendo a la celda de Toadstone una vez más, te encuentras al loco aún acurrucado en un húmedo rincón, contándose a sí mismo espantosos chistes, con la misma mirada embrujada en sus amplios ojos inyectados de sangre. La mente de Toadstone se rompió

por lo que presenció dentro de la Fortaleza hace mucho tiempo y no te encuentras con resistencia alguna cuando tomas su cuerpo. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Anota las puntuaciones actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma espiritual, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras estés en posesión del cuerpo del bufón deberás usar las débiles estadísticas de Toadstone, que son las siguientes: DESTREZA 6, RESISTENCIA 14.

Si eres herido de cualquier manera, mientras estés todavía usando la débil figura de Toadstone, puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA, pero Toadstone no lleva ningún alimento con él. Sin embargo si tiene un arma, una daga estrecha y puntiaguda. Te preguntas por qué él nunca intentó utilizarla para ayudarlo a escapar de su celda de la prisión. Pero entonces comprendes que su mente se fue hace mucho tiempo.

Si los puntos de RESISTENCIA de Toadstone se reducen a 2 puntos o menos mientras tú lo estés poseyendo, él será golpeado y caerá inconsciente, forzándote a renunciar al control de su cuerpo. Sin embargo, todavía puedes luchar en forma de espíritu, usando las estadísticas que antes se te dijo que anotaras. Ahora pasa al 429.



340

Un torbellino de poder nigromántico llena la cámara y es sólo entonces cuando percibes el círculo de invocación en el suelo de la tumba delante de ti. Con un ardiente rugido y una explosión de flameante luz, una figura etérea se materializa en la cámara. Tiene el aspecto de un esqueleto humano ardiente, sus huesos ennegrecidos están cubiertos por un cuerpo de llamas centelleantes. Dando voz a un salvaje aullido de dolor, el Esqueleto de Fuego vuela hacia ti, con sus huesudas manos extendidas, y con la intención de acabar contigo.

ESQUELETO DE FUEGO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Si el Esqueleto de Fuego te hiere y tienes la palabra clave *'Blindado'* escrita en tu Hoja de Aventura, tu cuerpo se incendia; por cada Ronda de Ataque después de esto automáticamente perderás 1 punto de RESISTENCIA hasta el final de la batalla, que es cuando serás capaz de apagar las llamas.

Si el Esqueleto de Fuego destruye tu forma física puedes luchar en tu forma espectral, pero si esta también es destruida escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si derrotas al Esqueleto de Fuego, sus llamas se apagan y sus huesos ennegrecidos caen al suelo como ceniza. Tu forma de espíritu recupera hasta 3 puntos de RESISTENCIA al absorber parte de la esencia etérea del ardiente fantasma. Ahora pasa al **321**.

341

Presionas tu cuerpo incorpóreo contra la piedra empujando para moverla, incluso aunque sea sólo un poco. Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu marcador de VOLUNTAD, lanza tres dados más; si este segundo total es menor o igual que tu puntuación de RESISTENCIA, pasa al **245**. Si fallas en cualquiera de los dos lanzamientos, pasa al **311**.

342

Mientras te preparas para entrar en la impía batalla contra el monstruoso vampiro, retienes tu mirada con la de la bestia murciélago y empiezas a sentirte como si te estuvieras ahogando en los charcos de sangre roja de sus ojos. Tira dos dados y añade 2 al número obtenido. Si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **361**. Si es mayor, pasa al **382**.

343

Por más siniestro que parezca, gracias a tu increíble fuerza de voluntad puedes dominar la mente de otro y poseerlo, usando su cuerpo como si fuera el tuyo por un tiempo limitado. Anota la Habilidad Especial de *Posesión* en tu Hoja de Aventura y pasa a la sección con el último número que se te indicó que anotaras.

344

"¿Te refieres a la señorita Oriana?", dice Myrddin cuando mencionas a tu hermana. "Sí, sigue allí, aunque he oído que se ha convertido en una virtual prisionera. No ha salido del castillo desde hace más de un año".

"Entonces, ¿cómo sabes que sigue sana y salva?", dices desafiante al viejo hombre.

"Porque la he visto. Todos los días se asoma por la ventana de su habitación, mirando al camino a través de los páramos, con un crucifijo en la mano, como si estuviera esperando desesperadamente el regreso de alguien..." se interrumpe. "Oh, ese debes ser tú, ¿no?".

Todo lo que Myrddin te ha contado sobre tu hermana te hace desesperar más que nunca para averiguar qué está pasando. Es hora de ponerse en camino otra vez.

Si tienes la frase *'Algo de Pescado'* escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al **145**. Si no, pasa al **22**.

345

Fuerzas tu conciencia dentro del cuerpo del carcelero; el poder de tu propia mente es demasiado y logras quebrantar fácilmente su propia cordura. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Anota los puntos actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma espiritual, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras usas el cuerpo de Yago debes usar sus estadísticas que son las siguientes: DESTREZA 8, RESISTENCIA 18.

Si eres herido en combate puedes comer provisiones, o consumir pociones si tienes alguna, para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA pero, como era de esperar, no hay comida en la celda de Yago. Él no tiene arma tampoco, pero tú tiras de una de las extensiones de la cadena de la pared, la cual puede ser un arma eficaz. Si la RESISTENCIA de Yago se reduce a 2 puntos o menos, será golpeado y quedará sin sentido, obligándote a desocupar su cuerpo de nuevo. Puedes entonces continuar luchando en tu forma de espíritu usando las estadísticas que tenías antes de poseer el cuerpo del carcelero.

Puedes descubrir que hay otros lugares dentro de las mazmorras de Valsinore que todavía están fuera del alcance a los espíritus. Si llegas a una sección marcada con un asterisco (*), y mientras tengas tu forma física, puedes investigar qué hay detrás de la puerta añadiendo *30* al número de la sección y pasando a esta nueva referencia. Ahora pasa al **416** mientras continúas tu camino a través de las mazmorras del castillo.

346

Aunque presentas una valiente defensa, tu arma simplemente pasa a través del cuerpo del Rey de las Sombras como si no fuera nada más que humo. No puedes durar mucho tiempo contra tal oponente y al final te obsequia con una serie de dolorosos golpes. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de VOLUNTAD.

Si todavía estás vivo y tienes algo más que podrías usar para luchar contra el Señor de la Muerte, como una Piedra Espiritual (pasa al **50**) o el Codex Mortis (pasa al **435**), lo mejor sería usarlo ahora. Si no es así, es sólo

cuestión de tiempo antes de caer bajo la hoja de la noche del Gran No-muerto. No habrá vuelta de la muerte esta vez y tu aventura, como tu vida, habrá terminado...

347

Un inquietante silbido, procedente de detrás de ti, te detiene. Te vuelves para ver una espantosa aparición surgiendo de la tierra detrás de ti. Parece un cerebro humano arrastrando unos tentáculos, semejantes a los de una medusa. La criatura emite un horrible ruido seseante mientras flota hacia ti, contorsionando sus tentáculos para alcanzarte. Y esto no es lo único.

Tal vez ha sido una imprudencia moverte y actuar cómo lo has hecho desde que entraste en el castillo, quizás no, pero sea cual sea el caso, los cazadores de espíritus están sobre ti ahora. Toma el número que anotaste con respecto a las palabras clave antes de pasar a este párrafo y agrégale uno. Este es el número de cazadores de espíritus contra los que debes luchar. Cada uno tiene las siguientes estadísticas:

CAZADORES DE ESPÍRITUS	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Debes luchar contra estos fantasmas de dos en dos cada vez que tratan de atraparte con sus tentáculos urticantes. Si los Cazadores de Espíritus te vencen, anota el número *366* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras derrotar a tus acosadores espectrales, pasa al **366**.

348

El salón de fiestas es consumido por el caos cuando todo el mundo te ve por lo que realmente eres. Todas las personas presentes están mirando ahora en tu dirección. Los circenses huyen delante de ti - una pirámide de acróbatas se derrumba mientras los que la forman tratan de huir en diferentes direcciones - los malabaristas dejan caer sus bastones y los traga-fuegos se queman sus gargantas mientras se olvidan de lo que están haciendo durante un momento agónico.

Después, desde fuera del alboroto emergen dos figuras amenazadoras. Vestidos con armaduras completas, de décadas de antigüedad y siniestros mantos negros, son Caballeros de la Orden del Sudario Negro y unos formidables oponentes.

Primer CABALLERO DEL PAVOR	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8
Segundo CABALLERO DEL PAVOR	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

Los caballeros están armados con espadas imbuidas de oscura energía que drenan la vida. Si un caballero te hiere, tira un dado; si sacas de 5-6 la hoja maldita del caballero te causará 3 puntos de daño a tu RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. Si los Caballeros del Pavor te vencen, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si te las apañas para derrotar a ambos, pasa al **370**.

349

Al mirar a tu alrededor en las lápidas, te das cuenta de que estás mirando todo lo que queda de tus antepasados. Este es el legado de tu familia. Sólo tu hermana permanece ahora, y si muere, tu línea familiar muere con ella. De repente el deseo de venganza arde radiante y feroz dentro de ti de nuevo (añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD).

"Aquí yace Agravain, Azote del Gusano", dice una inscripción. "Venció al Gusano de Sourstone. Vivió su espacio asignado y murió a los setenta años".

"Descansa en paz, Lydonee", dice otro. "Tres hijos ella tuvo, e hijas tres. Ahora ella duerme eternamente".

La siguiente lápida lleva el nombre de un tal Padre Ewlin. "Quién luchó por la justicia, la verdad y el bien, y expulsó a muchos demonios".

Absorto en tus pensamientos, inconscientemente te has ido acercando cada vez más hacia la tumba abierta y al sepulturero que trabaja fuera con su cincel en la lápida. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 379. Si no tienes fortuna, pasa al 397.

350

"Este es un sabio guerrero que lucha usando el conocimiento tanto como el filo de la espada", dice Aramanthus, y luego te instruye en el arte de utilizar tus poderes etéreos de manera más eficaz. Añade 2 a tu puntuación de VOLUNTAD, recuperas 1 punto de SUERTE y anota el número *440* en tu Hoja de Aventura. Ahora tira un dado y pasa al párrafo indicado a continuación.

Tirada del dado

1	Pasa al **90**
2	Pasa al **120**
3	Pasa al **230**
4	Pasa al **263**
5	Pasa al **293**
6	Pasa al **343**

351

Armándote de valor, te preparas para hacer frente a esta más que espantosa monstruosidad.

NECROS DESTREZA 10 RESISTENCIA 12

Si el Necros te golpea, el recubrimiento ácido de su limo te quemará, tengas un cuerpo físico o no, debido al hecho de que también es un 'no-muerto', aunque como ningún otro que hayas visto. Sin embargo, si golpeas al Necros, su cuerpo tipo gelatina absorberá gran parte del daño y se curará parcialmente cuando tu arma sea retirada. Como resultado, debes deducir 1 punto del daño que le ocasiones. Si logras superar este horror no-

muerto, pasa al **401**. Si el Necros termina destruyendo tu forma de espíritu, escribe el número *243* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

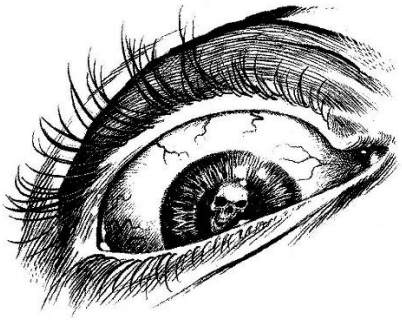
352

"Por favor, perdone a Sir Calormayne por ser un viejo idiota", dice el caballero, decaído en su silla de montar. "He vigilado este puente durante tantos siglos que ya no puedo distinguir a un amigo de un enemigo".

De repente, parece pequeño y patético. "Estoy muy, muy cansado", dice desgastado, con los ojos hundidos y el agotamiento aparente en sus huecas mejillas. "He estado vigilando este paso y el Castillo de Valsinore estos últimos trescientos años".

"Bien, ahora estoy aquí para relevarte de ese deber", dices, "porque esa es mi misión y he jurado limpiar este lugar del mal de una vez por todas".

El caballero te mira a través de sus legañosos ojos y sonríe débilmente. "Gracias", dice, y desaparece rápidamente. Pero por un momento la voz del caballero persiste en el viento: "Toma este regalo para ti". De repente te sientes lleno de nueva energía. Añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD. Lanza un dado y suma 2 al resultado; recuperas ese número de puntos de RESISTENCIA, y 1 punto de SUERTE. Ahora pasa al **6**.



353

El padre Umberto termina de entonar sus oraciones sobre lo que ahora puedes ver, es un cuerpo tendido en el porta-féretros y luego, habiendo dado a Oriana su bendición final, sale del santuario, dejándola sola con el cadáver... ¡tu propio cadáver!.

Ver tu propio cadáver como está ahora, sin darte cuenta de que estaba aquí, te sacude al corazón. (Añade la frase '*Descansa en Paz'* en tu Hoja de Aventura y resta 1 punto de tu marcador de VOLUNTAD).

No puedes ayudarte a ti mismo y dejas escapar un grito de sorpresa. Oriana se da la vuelta, con una mirada de odio y horror en su rostro. "¡No! ¡No, no puede ser!", grita, e inmediatamente saca y extiende el crucifijo de plata que cuelga de su cuello. "¡Atrás! ¡Atrás!", dice gritando.

Si quieres dejar a tu hermana en paz, puedes volver por el camino por el que has venido, a través de la puerta de la capilla (pasa al 445), o bajar por un tramo de escalones de piedra a la derecha del santuario que conducen a las catacumbas del castillo (pasa al 88). Alternativamente, podrías hablar con ella y tratar de calmarla (pasa al 377).

354

En un abrir y cerrar de ojos te has desvanecido... Invisible como una sombra te deslizas más allá de los guardianes de la puerta hacia el rastrillo de entrada al Patio Principal. Solamente, que parece que los caballeros pueden verte, de alguna manera, cuando se mueven para golpearte con sus pesadas espadas de dos manos levantadas, listas para atacar. La verdad del asunto es

que incluso en tu forma de *Sombra*, todavía eres visible para aquellos que poseen la Segunda Visión y para otros 'no-muertos', ¡y estos Caballeros del Pavor ya están muertos como tú!. No tienes otra opción que luchar contra ellos. Pasa al **196**.

355

El bullicio de la actividad frenética que consume las cocinas pronto es reemplazado por los gritos de los sirvientes y las criadas que entran en pánico, y sintiéndose acosados buscan huir de tu presencia fantasmal.

"¡Guardias!", grita Ingelnook. "¡Guardias, venid rápido! ¡Tenemos un intruso en las cocinas! ¡Nos ataca una terrible aparición! ¡Salvadnos!". Momentos más tarde, se puede oír el sonido de las botas claveteadas que golpean el suelo empedrado del camino que conduce de la cocina al salón de celebraciones.

¿Vas a huir de las cocinas de inmediato frente a la cara de protesta de Ingelnook (pasa al **445**), o te quedarás donde estás y te enfrentarás a quienquiera que venga a por ti ahora (pasa al **198**)?

356

La anciana murmura algo en una lengua oscura que no entiendes, pero te llena con una sensación de perdición inminente. (Pierdes 1 punto de VOLUNTAD.) Y entonces el hechizo es lanzado. Un montón de pequeñas apariciones, con colmillos, cuernos y garras, repentinamente emergen ante ti mientras la bruja abre una puerta al Mundo Espiritual, liberando a estos Demonios Fantasmales en el Plano Terrenal. Los demonios atraviesan el aire hacia ti, gritando con furia elemental. Lucha contra ellos como si fueran una sola criatura.

DEMONIOS FANTASMALES	DESTREZA 7	RESISTENCIA 12

Si los demonios reducen tu puntuación de RESISTENCIA a cero, escribe el número *9* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si reduces la RESISTENCIA de tus atacantes a cero, significa que has logrado desterrarlos de este mundo y devolverlos al Reino de los Condenados. (Recuperas hasta 6 puntos perdidos de RESISTENCIA).

Madre Toadsfoot te lanza una mirada venenosa, aunque estás seguro de que no puede verte realmente y sisea: "Ahora regresa con tu amo y dile que me deje tranquila, o conocerás mi ira de nuevo". Si quieres atacar a la bruja directamente, pasa al **386**. Si prefieres dejarla mientras que estés todavía en este plano y seas capaz de continuar tu búsqueda de respuestas en otro lugar, pasa al **9**.

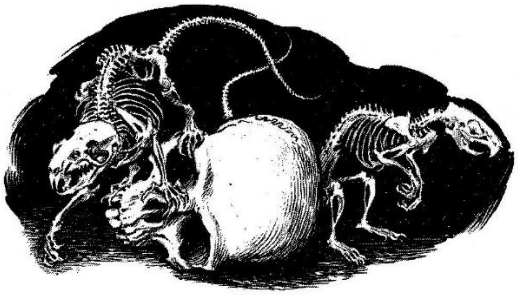
357

Y justo después estás dentro de la mente del hombre, y el cuerpo de Yorrick está bajo tu control. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Anota las puntuaciones actuales de tu forma de espíritu de DESTREZA y RESISTENCIA, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras controles el cuerpo de Yorrick el Sepulturero debes usar sus estadísticas que son las siguientes: DESTREZA 9, RESISTENCIA 17.

Si eres herido en combate puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA. En la mochila de Yorrick, que está apoyada contra una lápida cercana, se encuentra comida suficiente para 3 provisiones. La única cosa a mano que está cerca de ser un arma es la pala del sepulturero, la cual tomas contigo, por si acaso. Si haces un golpe acertado contra un oponente usando la pala, lanza un dado; con un resultado de 1-2, causará sólo 1 punto de daño a la RESISTENCIA, en lugar de los 2 habituales. (Anota esto en tu Hoja de Aventura).

Si la puntuación de RESISTENCIA de Yorrick se reduce a 2 puntos o menos, el sepulturero será golpeado y te verás obligado a abandonar su cuerpo sin sentido. Afortunadamente, puedes seguir luchando en tu forma como fantasma, usando las estadísticas que se te dijo que anotaras antes en esta misma sección. Pasa al 429.



358

"¡Parece que voy a tener que tratar contigo yo misma!", grita la Reina de los Liches - y entonces el hechizo se rompe. Ella repentinamente se revela como la pesadilla no-muerta que realmente es. No es una belleza de carne y hueso sino una aparición infernal. Unos cuantos hilos grises de pelo se aferran a una cabeza sin carne en las etapas avanzadas de la descomposición. Sus finos ropajes son en verdad roñosas túnicas, su corona es una corona de huesos de dedos, sus propios dedos delgados son crueles garras, y sus ojos son nada más que fosos de oscuridad. Con un grito de banshee, la Reina Espectral vuela hacia ti.

REINA ESPECTRAL DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si pierdes una Ronda de Ataque, consulta la siguiente tabla para ver qué forma toma el ataque de la Reina de los Fantasmas. (Puedes utilizar la SUERTE para reducir cualquier daño causado de la manera usual).

Tirada de dados	*Ataque y Daño*
1-3	*Garras Desgarradoras* - la Reina Espectral te agarra con sus uñas rotas. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.
4-5	*Grito de Banshee* - el fantasma te lanza un ensordecedor grito que hiela la sangre. Pierdes sólo 1 punto de RESISTENCIA, pero debes reducir tu Fuerza de Ataque en 2 puntos durante la siguiente Ronda de Ataque.

6	*Duendes del Infierno* - la reina de los no-muertos invoca diablillos infernales para luchar junto a ella. Para el resto de tu batalla con la Reina Espectral debes también defenderte de estos demonios. Tienen las siguientes estadísticas: DESTREZA 6 RESISTENCIA 6 Esta opción sólo puede ocurrir una Vez. Si sacas un 6 por segunda vez, Lanza el dado de nuevo.

Si logras vencer a esta infernal arpía, pasa al **373**. Si ella destruye tu forma física y tu forma etérea, escribe el número *445* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

Nota: **Liche**. En la fantasía moderna, un liche (o lich) es una especie de no muerto, resultado de la transformación en la que un mago poderoso se transforma a sí mismo en un Lich mediante hechizos o rituales para alcanzar la inmortalidad. Los liches tienen más poder que cuando estaban vivos, y poseen un gran manejo de la necromancia y artes similares, controlando hordas de no muertos menores como soldados o sirvientes. A diferencia de los zombis, un liche retiene todos sus recuerdos.

359

Cuando la bestia fantasmal muere, su cuerpo se disuelve como niebla ante tus ojos, te sientes absorbiendo parte del poder de la esencia de la Visitación. Recuperas hasta 4 puntos de RESISTENCIA. No hay razón para quedarse aquí más tiempo, liberado de su curiosa influencia, abandonas el círculo de piedras. Pasa al **288**.

360

No queriendo entrar en una pelea con el leal Cador, huyes del cuartel, pero el Capitán de la Guardia ahora sabe que tu fantasma está en el interior del Castillo de Valsinore. Añade la palabra clave '*Cuartel*' a tu Hoja de Aventura y pasa al **434**.

361

En el último instante te las arreglas para arrastrar tu espada etérea libre de su vaina fantasmal y golpear a la monstruosa bestia murciélago. El salvaje vampiro grita de dolor y furia y después, poseído de una rabia bestial impensada, ¡ataca!

NOSFERATU	DESTREZA 11	RESISTENCIA 14

Si logras derrotar al nuevo vampiro señor de Fetchfen, añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y pasa al **15**. Sin embargo, si la bestia-murciélago gana la batalla, escribe el número *15* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

362

Con un sonido como el crujido de un pergamino arrugándose, la cáscara vacía se mueve. Animada por la fuerza firme de tu propia forma de vida, la piel de araña gigante se vuelve a comportar como lo haría en vida. Despliega rápidamente sus ocho miembros con puntas de garra y luego, revelando sus mandíbulas todavía afiladas, se mueve hacia ti en busca de sangre. Pero viendo que no tienes sangre que ofrecerle, tu fantasmal fuerza vital será suficiente.

CÁSCARA DE ARAÑA	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Si la cáscara vacía gana una Ronda de Ataque, lanza un dado. Si sale de 5 a 6 te muerde con sus colmillos no-muertos, chupando y extrayendo tu residual fuerza de vida fuera de ti (pierdes 1 punto de DESTREZA así como 2 puntos de RESISTENCIA y aumenta la puntuación de RESISTENCIA de la Cáscara de Araña en 2 al absorber tu fuerza). Si mueres una segunda vez peleando contra la cáscara no-muerta, anota el número *5* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si sobrevives a tu batalla con la araña succionadora de almas, pasa al **302**.

363

Centrando toda tu fuerza de voluntad en la puerta, intentas forzarla a abrirse con tu mente. Eres capaz de mover levemente los pernos y hacer sonar algunas cadenas, pero en vano. Las puertas pesan varias toneladas y son demasiado pesadas para que tú puedas moverlas. Pero el misterioso ruido de pernos y sacudidas de las cadenas ha alertado a los guardias de tu presencia, incluso aunque no puedan verte. Pasa al **395**.

364

Encuentras que tu esencia etérea rompe fácilmente la esfera ondulante de luz y ves el encuadernado libro negro flotando en su corazón, bastante claramente ahora. Oyes el leve sonido de voces susurrando, pero no puedes distinguir lo que están diciendo, y luego una extraña sensación viene sobre ti. Sientes que tu cuerpo fantasmal se vuelve cada vez menos cohesivo, disolviéndose como una niebla que luego se convierte en parte de la luminosidad de la esfera, hasta que compartes el destino de aquellos espíritus que ya han sido establecidos para proteger el malvado libro de hechizos del nigromante. Y ese será tu destino ahora por

siempre, hasta el mismo Día del Juicio Final. Tu aventura ha terminado.

365

De repente, la puerta se abre y el secuaz del cazador de fantasmas entra en la habitación. Ahora debes luchar contra los dos hombres juntos. Las estadísticas de Streng son las siguientes.

STRENG	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

Las armas que llevan están encantadas para poder dañar a las criaturas no muertas, como tú. Si tanto Van Richten como Streng te hirieren en dos Rondas de Ataque consecutivas, pasa al **208**. Si tu forma fantasmal es asesinada por el cazador de fantasmas o su secuaz, escribe el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si consigues derrotar a tus dos oponentes, pasa al **383**.

366

Si quieres acceder a la zona interna del Patio Principal del Castillo de Valsinore, vas a tener que ir más allá de la Barbacana. Al acercarte a la torre, dos figuras oscuras fundidas con las sombras de luna se materializan ante sus imponentes puertas, bloqueando tu camino. Llevan largas capas negras sobre una armadura de placas de diseño arcaico y ligeramente siniestro, y son una presencia intimidante.

Sin embargo, al haber crecido en el castillo y habiendo explorado prácticamente cada uno de sus escondrijos y pasadizos secretos, también sabes de un túnel que pasa justo por debajo de la pared y hasta el interior del Patio

Principal más allá. Desafortunadamente este comienza bajo un retrete de la guardia bajo las almenas en la pared del este. Si quieres acercarte a la puerta de entrada y a sus siniestros guardianes directamente, pasa al 443. Si prefieres usar el túnel secreto, pasa al 393. Alternativamente, si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu* y prefieres volar sobre la puerta de entrada hacia la zona interior más allá, pasa al 5.

367

Esquivando, primero a un Caballero del Pavor y luego a un sobresaltado Acolito de la Muerte, mientras corres a través del torbellino de entidades etéreas girando, de repente estás ahí, al fin, cara a cara con Unthank el Nigromante. El deseo de venganza sobre tu traidor te quema como un volcán en erupción dentro de ti, pero el villano está preparado, esperándote con un hechizo de desterrar preparado en sus labios. Con un grito de, "¡Desaparece!", él mueve y agita sus brazos hacia ti y lanza su hechizo. Un rayo de mordaz energía nigromántica tiende hacia ti; no hay manera de que pueda fallar. Si portas el *Escudo del Alma*, pasa al 165. Si no estás protegido por este antiguo artefacto, pasa al 238.

368

Deslizándote entre los pliegues de lona entras en la tienda. El primer espacio dividido al que ingresas contiene una mesa circular cubierta con un paño de terciopelo azul, una bola de cristal descansa en su plataforma tallada de ébano. Pasando más allá de esta zona en la parte trasera de la tienda, entras en el alojamiento de su propietaria, o más bien, de momento, su dormitorio. Arropada en la cama bajo un montón de mantas de punto, con varias capas de velos y chales de

colores, hay una mujer de mediana edad cuyo maquillaje es tan sutil como el resto de su apariencia.

De repente se sienta, con los ojos abiertos por la sorpresa, y se aferra a un talismán plateado de media luna que cuelga de su cuello. "¡Oh, por todos los días de mi vida!", exclama, "¡un fantasma! ¡Un auténtico, espíritu vivo!".

¿Qué es ese amuleto que tiene en sus manos? ¿Y qué clase de mística es esta Madame Zelda, de todos modos? Ella tiene una bola de cristal en propiedad. ¿Podría estar en alianza con el Acólito de la Muerte que te mató? Si quieres tratar con Madame Zelda de una manera amistosa, pasa al 281. Si quieres intentar intimidarla, pasa al 398. Si prefieres no tener nada más que ver con ella y simplemente quieres dejar su tienda, pasa al 259.

369

Dejando la Fortaleza, nuevamente haces tu camino de regreso al Patio Principal y vuelves a la capilla donde tu cuerpo mortal todavía yace expuesto. Mirando hacia abajo a tu rostro muerto, enfocas tu fuerza de voluntad como nunca antes, cuando intentas volver a entrar en tu propio cadáver y reanimarlo otra vez. Tira dos dados y añade 2 al resultado. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 388. Si es mayor, pasa al 408.

370

Y después, de repente el Chambelán Unthank está allí delante de ti, con una expresión de ira y odio en su rostro. “¿Por qué no te quedarás muerto? No quería tener que ensuciarme las manos, pero ahora parece que voy a tener que lidiar contigo yo mismo”, gruñe.

No puede haber duda alguna en tu mente, ahora ya sabes quién es el traidor. El desgraciado que te asesinó cuando estabas a la vista de tu hogar, después de tres largos años fuera, fue Unthank, el mismo hombre al que confiaste la tutela de tus tierras ancestrales y el bienestar de tu hermana. ¡Nunca pudo haber existido un individuo más despiadado, vil y completamente despreciable!

Estás sorprendido e inmóvil, asimilando los hechos y en ese instante Unthank aprovecha para lanzar su hechizo, doblando la realidad a tu alrededor mientras murmura algo apenas audible y totalmente inhumano. Un vendaval sobrenatural aúlla a través del salón de celebraciones, surgiendo de la nada, y es en ese momento cuando el traidor dice gritando: "¡Espíritu, desaparece!".

La estridente voz del viento antinatural se eleva girando más y más rápido, creando un torbellino de aire alrededor de ti. Por un momento estás cara a cara con tu enemigo, y al siguiente el velo entre los mundos se desgarra y te arrastra gritando hacia el otro mundo. Anota el número *108* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

371

Sientes como un sudor recorriendo tu frente, por todos tus esfuerzos, pero ¿cómo puede ser? Por mucho que lo intentas, no puedes pasar por la puerta de piedra y entrar en el túmulo. (Pierdes 1 punto de VOLUNTAD y 1 punto de SUERTE). Si deseas tratar de empujar la piedra de la entrada al montículo funerario, pasa al **341**. Si prefieres dejar este lugar, pasa al **295**.

372

Entonces la voz hace su pronunciación final.

"No abandonarás el Castillo de Valsinore,
y deberás permanecer aquí para siempre".

Con esto la luz se vuelve aún más intensa y sientes su toque ardiente sobre tu alma. No puedes evitar gritar de dolor. Y entonces la luz se marcha, y tú también. Todo lo que queda es la impresión de un rostro gritando, aparentemente derretido en el empedrado suelo, uniéndose a las otras caras que gritan ya allí atrapadas dentro de la piedra. Tu alma está ahora atada a las piedras del Castillo de Valsinore por toda la eternidad. Tu aventura ha terminado.

373

Con tu golpe final, la Reina Espectral aúlla de frustración mientras su propio cuerpo etéreo se disuelve en humo. Al mismo tiempo un viento furioso sopla de la nada y se lleva el humo hasta que todo lo que queda de esta Reina de los Condenados es su grito y después eso tampoco es nada más que un eco apagado. (Recuperas hasta 5 puntos de RESISTENCIA). La Reina Espectral está verdaderamente muerta por fin y la sagrada hoja Nightslayer es tuya de nuevo - ¿o no?. Si todavía tienes una forma física, pasa al **392**; si no la tienes y eres un fantasma otra vez, pasa al **413**.

374

"Cuéntame más sobre ese cazador de fantasmas", dices, intrigado.

"Su nombre es Van... Van... algo... Van Richten, sí, eso es. Van Richten. Aparentemente es de una familia de templarios que han hecho un juramento para liberar al mundo del mal, dondequiera que se encuentre. Josef Van Richten, ese es su nombre. Tiene un hermano que está obsesionado con los vampiros después de que uno transformara a su novia, la noche antes de su boda".

Sabes que eso puede ser cierto. Oíste mencionar el nombre de Van Richten más de una vez durante la cruzada contra las fuerzas del mal en Bathoria. Un hombre como este Josef Van Richten, con toda su experiencia, podría ser un aliado valioso y podría ser capaz de ayudarte donde otros no pueden.

"¿Dónde puedo encontrarle?", le preguntas.

"En 'El Canto del Gallo' en Sleath. Ha alquilado una habitación allí. Al parecer, ha habido un montón de disturbios en la aldea y alrededor esta tarde. Hablan de casas embrujas, cosas ocultas en el cementerio y de la gente que está sufriendo las peores pesadillas que jamás

habían experimentado en todos sus días de vida. Por eso el Burgomaestre Jurgen envió a Van Richten en primer lugar".

Todo lo que Myrddin te ha dicho te ha dejado intrigado y deseoso de continuar con tu búsqueda. Decides que ya es hora de ponerte en camino de nuevo.Si tienes la frase '*Algo de Pescado*' escrita en tu Hoja de Aventura, pasa al **145**. Si no, pasa al **22**.

Nota: *El cazador de vampiros Van Ritchten, aparece en el libro juego de esta colección, 'El Aullido del Hombre Lobo'. Es un formidable cazador de vampiros, que lucha para salvar a la gente de Lupravia de las fuerzas oscuras de lo sobrenatural.*

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Van_Richten

375

"¡Tú puedes no temer a la muerte!", brama el Rey de las Sombras, "¡pero durante una eternidad en servidumbre, aprenderás a temerme!". Con su poderosa espada de oscuridad en su cruel agarre, el Rey de las Sombras avanza hacia ti, listo para hacerte partícipe de la lucha más titánica de tu vida. Pero, ¿cómo puedes luchar contra uno de los Grandes No-Muertos y ganar? ¿Qué harás?:

Usar el *Aceite de Medianoche* contra él (si tienes tal cosa). Pasa al **233**

Usar una *Piedra Espiritual* (si tienes una). Pasa al **50**

Usar el *Codex Mortis* (si lo tienes). Pasa al **435**

Si prefieres simplemente enfrentarte al Rey de las Sombras en combate cuerpo a cuerpo, cruzando el frío acero contra la fría noche, elije el arma que deseas usar con cuidado y pasa al **249**.

376

A medida que te acercas a la puerta de entrada que conduce al puente del foso, te encuentras con una escena que haría que la sangre que corre por tus venas se enfriase, si todavía tuvieras alguna. Un cadalso se ha erigido en el centro del empedrado patio y un siniestro grupo de ejecución está avanzando hacia él ahora. Al frente de la fila está tu hermana, Lady Oriana, con las manos atadas delante de ella, flanqueada por dos de los Caballeros del Pavor de Unthank. Justo detrás de ella, vestido de negro, el propio chambelán. Ya esperando en el cadalso, de pie junto a un bloque manchado de sangre, hay un enorme monstruo no-muerto. Es del tamaño de un ogro, pero su carne es gris y podrida. En sus manos hay una enorme hacha. No se puede confundir lo que está por suceder aquí.

Corres hacia el cadalso mientras tu hermana es llevada al bloque y obligada a arrodillarse por los caballeros. La voz del Chambelán Unthank llega hasta ti en el aire frío de la noche a tiempo para que puedas escucharle pronunciar el destino final de Oriana: “Tú has sido encontrada culpable de traición contra el señor de esta casa y el castigo por traición es la muerte. ¡Ahora muere, traidora!”.

Después de que Unthank termine de anunciar su juicio, el zombi levanta su hacha por encima de su cabeza, listo para golpear sobre el cuello de tu hermana. No puedes permitir que esta ejecución continúe, pero si la vas a detener, es obvio a cuál de los villanos necesitas enfrentarte primero. Desencadenando tu furia, consigues saltar sobre el cadalso, evitando a los Caballeros del Pavor, y te enfrentas cara a cara con el fornido verdugo. Gimiendo con su floja mandíbula boquiabierta, el zombi intenta cortarte con su hacha.

Empuñando tu fantasmal espada te involucras en la batalla.

ZOMBIE EJECUTOR DESTREZA 7 RESISTENCIA 10

Irónicamente, el hacha del verdugo que es empuñada por el enorme zombi está imbuida con encantamientos para protegerse contra los 'no-muertos', así que puede herirte. Si matas al posible verdugo de tu hermana, pasa al **91**. Si el zombi te mata con su hacha maldita, escribe el número *394* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

377

"Soy yo", le dices a Oriana. "Tranquila, soy yo. Estás a salvo. No quiero hacerte daño. ¿Cómo podría? Eres mi hermana".

Todo esto necesita de mucha persuasión pero poco a poco eres capaz de calmar a tu hermana. Pero el impacto de verte de nuevo hace que las lágrimas aparezcan otra vez. Llorando tu nombre intenta abrazarte, pero sus manos simplemente pasan directamente a través de tu esencia etérea como si fueras nada más que niebla. Sus lágrimas cesan, y ella se recompone lo suficiente para preguntar, "¿Qué estás haciendo aquí? ¿Cómo puede ser esto?".

Le explicas pacientemente cómo has resucitado de entre los muertos para buscar justicia por ti mismo, mientras también compartes con ella todo lo que has averiguado sobre lo que está sucediendo en el Castillo de Valsinore. "Tu cuerpo fue traído de vuelta al castillo después del anochecer", te explica, con las lágrimas amenazando en volver a aparecer. "El padre Umberto exigió que fueras acostado aquí, para que él pudiera

bendecir tu cuerpo y que pudieras descansar tranquilo en la tierra y no sufrir la Maldición de los No-muertos que ronda este lugar ahora. De hecho, el padre Umberto estaba muy interesado en asegurarse de que fueras enterrado esta misma noche. Teme que un gran mal haya echado raíces aquí y que la perdición del Castillo de Valsinore llegará esta noche. Ha ido a prepararse para la batalla final ahora mismo".

Le dices a Oriana que tú también has visto signos de que sea lo que sea que vaya a suceder, ocurrirá antes del amanecer de un nuevo día. (Añade la palabra clave '*Oriana'* a tu Hoja de Aventura).

"Entonces no puedes demorarte aquí por más tiempo", dice ella apremiantemente. "¿Qué papel juego yo? ¿Qué puedo hacer para ayudar?".

Lo que Oriana puede conseguirte es información privilegiada. Tu cuerpo se encuentra en la mesa porta-féretros, aún vestido, pero observas que tu bendita hoja Nightslayer no yace con él. ¿Le preguntarás a tu hermana si sabe dónde ha sido llevada tu espada (pasa al **396**), sobre el Chambelán Unthank (pasa al **8**), o si hay alguien más que pueda ayudarte (pasa al **28**)?

378

Asumiendo tu aspecto más aterrador, te precipitas hacia los caballeros, riendo locamente. Ninguno de los dos dice nada ni parecen estar intimidados en absoluto. Simplemente levantan sus pesados espadones con sus manos enguantadas, listos para enfrentarse a ti en la batalla. Pasa al **196**.

379

Te sientes como si fueras atraído a este lugar en particular, pero al darte cuenta de esto a tiempo, te las arreglas para liberarte de su mórbida influencia. ¿Qué harás ahora?:

Acercarte al sepulturero. Pasa al **397**

Volver a la puerta de la capilla y entrar en el edificio sagrado (si no lo has intentado ya). Pasa al **274**

Dejar el cementerio, y la capilla, y mirar en otra parte. Pasa al **445**

380

"¡Muere, engendro de la tumba!". Grita el capitán de la guardia y se lanza contra ti. La espada de Cador está forjada con símbolos sagrados y por lo tanto es tan eficaz contra tu forma fantasmal como lo es contra los oponentes corporales.

CAPITÁN DE LA GUARDIA	DESTREZA 12	RESISTENCIA 10

Si el capitán Cador y su sagrada espada te derrotan, escribe el número *434* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si vences al capitán de la guardia, con gran pesar sales del Cuartel de la Guardia, sabiendo que tú eres responsable de la muerte de un buen hombre. Pierdes 1 punto de SUERTE y pasa al **434**.

381

Hay una ráfaga de luz deslumbrante, un sonido como el de cien almas gritando, y eres arrojado hacia atrás para aterrizar hecho un montón latente en el lado más lejano de la cámara. (Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA). ¿Qué quieres hacer ahora? Intentando algo que no hayas probado ya:

¿Golpearás la esfera con tu arma? Pasa al **405**

¿Utilizarás la Habilidad Especial de *Desterrar Espíritus* (si la tienes)? Pasa al **424**

¿Regresarás sobre tus pasos y descenderás por la escalera noreste? Pasa al **205**

382

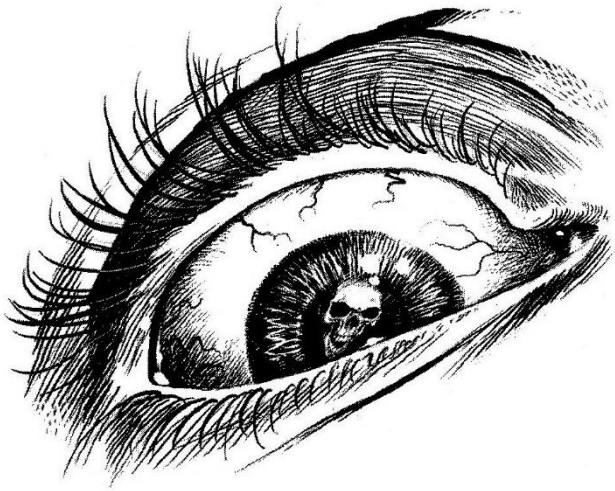
Incapaz de despegar tu vista, estás atrapado por la mirada transfigurada del vampiro, hasta que ya no deseas verlo muerto y tu propia búsqueda no significa nada para ti. Tu voluntad está rota, tu mente ya no te pertenece, tu destino ya no es tuyo para decidirlo. Ahora eres un alma esclava del nuevo Señor de Fetchfen, el monstruoso Nosferatu de Bathoria. Tu aventura ha terminado.

383

Escuchando gritos de afuera de la habitación te das cuenta de que el ruido de tu batalla con el cazador de fantasmas ha alertado a otros en otra parte de la posada. Todo este intento ha sido un desastre desde el principio hasta el final y no quieres que las cosas empeoren. Decides que lo mejor que puedes hacer ahora es seguir buscando ayuda en otro lugar. Huyendo de la habitación y la posada vuelves a la plaza del pueblo. Pasa al **259**.

384

Despertando sospechas en ti, te marchas tras Unthank. Desde el pasadizo oculto detrás del tapiz, el chambelán inconscientemente te conduce hasta una cámara aislada en el fondo de la torre noroccidental. Cuando ves a quien lo está esperando allí, casi te desenmascaras por la sorpresa. Es tu propio asesino insensible, el Acólito de la Muerte con su máscara con forma de cráneo. ¡El Chambelán Unthank podría estar en peligro! ¿Vas a atacar al Acólito de la Muerte de inmediato (pasa al **307**) o vas a esperar y ver lo que sucede, sólo para estar seguro (pasa al **250**)?



385

Al entrar, eres recibido por los gritos de Ingelnook, el cocinero, que furiosamente reprende a los sirvientes que corren a su alrededor, a la sombra de su flácido cuerpo, mientras blande unos cuchillos de carnicero. Su rostro está enrojecido por los gritos y, los pliegues carnosos de su mentón ondulan mientras descarga su ira sobre el desafortunado muchacho cuyo único error fue estar en el lugar equivocado en el momento equivocado. Pero Ingelnook sabe cómo eran las cosas antes de que te marcharas a luchar en la Cruzada contra el Mal y él es uno de los pocos que se les ha permitido permanecer dentro del Patio Principal del castillo y por esto puede que sepa más sobre lo que está sucediendo

en Valsinore que otros que están en la zona exterior del castillo. Si quieres revelarte al cocinero, pasa al **355**. Si sientes que hacerlo, llamaría la atención no deseada de tu presencia dentro del Patio Principal, no te queda nada más que salir de las cocinas (pasa al **445**).

386

"¡Te lo advertí!". La vieja escupe, y luego comienza a cantar. Un viento etéreo surge aparentemente de la nada y comienza a tirar de tu cuerpo espectral, haciéndote sentir como si estuvieras a punto de ser arrastrado como si no fueras nada más que niebla. "¡Ahora déjame en paz!". Dice la bruja gruñendo. Lanza dos dados y agrégale 3 al resultado. Si el total es igual o menor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **9**. Si es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, anota el número *9* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

387

"¡Detente!", grita el anciano, "¡o te volveré a golpear con mi magia!".

La mirada en los ojos del hombre repentinamente cambia dramáticamente de una resolución decidida a una de horror con la boca abierta. Es entonces cuando escuchas los sonidos de algo salpicando al arrastrarse fuera de las fuertes olas detrás de ti, acompañados por un fuerte croar.

"¡Oh, no, por favor!", grita el anciano. "¡No! Cualquier otra cosa, ¡pero no eso!".

Te giras para ver la abominación más espantosa surgir de la marea creciente y de pie hacia ti en la playa.

Camina sobre dos patas como un hombre y tiene la estructura muscular de un ogro, pero su piel está cubierta con escamas de color gris azulado. Tiene terribles garras afiladas, sus dedos están palmeados y sus ojos bulbosos son como los de un pez. Una cresta de espinas sobresale de su cabeza y recorre todo el camino por su espalda hasta una larga cola de pez. La criatura abre su boca, revelando unas fauces llenas de dientes de tiburón, mientras que las hendiduras de branquias en su cuello se abren y se cierran inútilmente en el aire.

"¡Mi tormento viene a fastidiarme de nuevo! ¡Aaay, noo...! ¡Mi perdición está sobre mí!". El ermitaño llora y se retira nuevamente al interior de su cueva, dejándote solo frente al monstruo. La bestia-pez fija sus ojos en ti y da otro gruñido mientras que, croando, sigue avanzando hacia ti.

No se trata de una mera criatura de carne y hueso, sino de un demonio nacido del mar azotado por las tormentas, por lo que las crueles garras de pez del monstruo te dañarán igual que si fueras una criatura de carne y hueso. Afortunadamente, tu propia copia etérea de Nightslayer también es capaz de dañar al demonio. ¡Comienza la batalla!

DEMONIO MARINO DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si el Demonio del Mar te mata, anota el número *145* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si logras matar al demonio, cuando su cadáver cae de nuevo en el mar y es arrastrado dentro, el ermitaño de repente sale fuera de su cueva y avanza por la playa hacia ti. Añade la frase clave '*Algo de Pescado*' a tu Hoja de Aventura y pasa al **131**.

388

Cerrando los ojos, desciendes sobre tu cadáver. Cuando los abres de nuevo, estás mirando hacia el techo abovedado de la capilla a través de tus propios ojos muertos. La rigidez cadavérica de las articulaciones se rompe y entran en acción de nuevo cuando te sientas. (Recuperas 1 punto de SUERTE y suma 1 a tu puntuación de VOLUNTAD). Lentamente te pones de pie, tropezando por la capilla, tus pasos son inestables al principio, como si tuvieras que aprender a caminar de nuevo.

Toma nota de la actual puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu en tu Hoja de Aventura para su uso posterior. Las estadísticas de tu cadáver son tu puntuación de DESTREZA actual, pero con una puntuación de RESISTENCIA igual a tu puntuación inicial, menos 2. (Añade la palabra clave *'Resucitado'* a tu Hoja de Aventura). Sin embargo no puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA si eres herido, pero si tu forma de cadáver es derrotada, tú podrás salir de él otra vez en tu forma de espíritu y continuar luchando con las estadísticas que se te ha indicado que tomes nota aquí.

Pero tu espada sagrada Nightslayer ya no se encuentra con tu cuerpo, por lo que te ves obligado a buscar en otro lugar un arma adecuada para servirte en la batalla. Encuentras una espada dentro de un puesto de guardia abandonado que bastará por el momento.

Ahora que tienes un cuerpo físico con el cual puedes romper la magia de la Puerta Espiritual, puedes intentar entrar en la Fortaleza de nuevo (pasa al **276**). Alternativamente, si tienes anotada la palabra clave *'Catacumbas'* en tu Hoja de Aventura, puede que haya otro lugar que desees visitar primero (pasa al **11**).

389

Con valentía, das un paso adelante hacia la brillante luz que llena el espacio entre las piedras. De repente te sientes entumecido hasta los huesos como nunca antes lo habías sentido – al menos lo harías si todavía tuvieras huesos -. Y entonces sabes que, de alguna manera, ya no estás en el Plano Terrenal. Anota el número *288* en tu Hoja de Aventura y luego pasa al **100**.

390

"Los muertos de este lugar han sido confinados en sus cámaras, sus torreones, en sus lápidas mismas por un poder mayor y no pueden irse", explica Aramanthus. "Muchos están en perpetuo tormento. Ellos sólo pueden ser liberados si el Nigromante que los ha atado aquí es derrotado y roto su poder".

"¿Quién es ese Nigromante?, preguntas, seguro de que la respuesta a esa pregunta será la misma que tú has estado buscando desde que fuiste asesinado en el Camino de Moot. Pasa al 440.

391

Permaneciendo exactamente en el mismo sitio, gritas al caballero fantasmal, "¡me rindo!".

El caballero parece algo desconcertado. "¿Tu qué?", él balbucea con perplejidad. "¿Te rindes?".

"Supongo, valiente señor caballero".

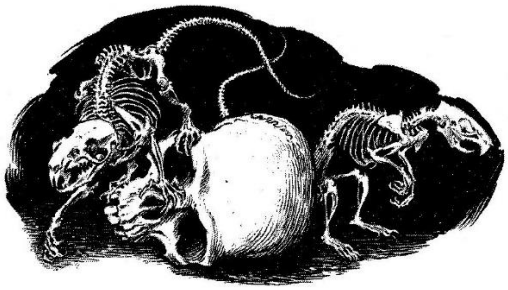
"Nadie se había rendido antes", murmura. "Entonces, ¿qué haces aquí?", pregunta el caballero. "¿Por qué quieres cruzar este puente?".

Y así relatas tu triste historia al antiguo guerrero, esperando que tu retórica y tus nobles motivaciones lo persuadan y ceda a dejarte pasar. *Prueba tu Destreza* y si tienes éxito, pasa al 352. Sin embargo, si no tienes éxito, pasa al 175.

392

Con Nightslayer en tus manos una vez más, sientes ahora que nada puede detenerte para completar tu búsqueda. Es un arma poderosa en realidad; es buena contra los demonios, así como contra las criaturas mágicas, y contra cualquier criatura no muerta – ya sea corpórea o incorpórea – que causará 3 puntos de daño a la RESISTENCIA en un golpe con éxito. (Asegúrate de que anotas a Nightslayer en tu Hoja de Aventura, suma 1 a tu puntuación de VOLUNTAD y recuperas 2 puntos de SUERTE).

Los otros no-muertos presentes dentro del sepulcro emiten sonidos silbantes y se alejan de ti con temor, algunos llegando a trepar hasta sus tumbas para escapar de tu ira. Este lugar necesitará ser purgado, en el futuro, pero por ahora tienes asuntos más urgentes que atender. Y así, al menos por el momento, dejas La Corte de la Reina Espectral y las catacumbas. Pasa al 276.



393

Agradecido de que ahora no necesitas respirar más ni inhalar el hedor que se desprende, te introduces por el pozo de piedra de la letrina y avanzas a través del inclinado túnel lleno de telarañas que te lleva al pasillo polvoriento más allá.

El túnel te lleva por debajo de los cimientos de la pared, todo tipo de arañas, ciempiés y otros bichos espeluznantes son perseguidos en la oscuridad por tu resplandor fantasmal. Y luego te detienes bruscamente. El pasadizo está casi totalmente bloqueado por la cáscara seca del cuerpo de una araña muy grande de hecho. Con unas patas de dos metros debió de haber sido un monstruo, y te alegras de que nunca tuviste que enfrentarte con ella en vida.

Tira dos dados y si el total es menor o igual que tu puntuación actual de RESISTENCIA, pasa al **362**. Si es mayor, pasa al **302**.

394

A medida que te acercas a la sombreada arcada de la garita de guardia al lado del puente del foso, puedes ver dos brasas rojas en la oscuridad delante de ti. Con un ardiente rugido y un gran ruido de metal, algo realmente monstruoso se eleva a toda su altura ante ti, bloqueando tu camino hacia el puente. Hecho de placas de hierro que se entrelazan, como una armadura de Goliat, en las articulaciones se puede ver la violenta intensidad del infierno arder dentro, que es lo que le da su vida antinatural. La cara de esta máquina de la destrucción ha sido forjada para parecerse a la de algún cráneo infernal con cuernos. Su enorme mandíbula se abre y una llamarada abrasadora de fuego se derrama hacia adelante, a la vez que los adoquines del patio brillan rojos bajo esta intensa explosión de calor. Si tienes anotadas algunas de las palabras clave *'Resucitado'*, *'Anfitrión'* o *'Blindado'* en tu Hoja de Aventura, pasa al **194**. Si no, pasa al **93**.

Nota: **Goliat** (En inglés Goliath). Un gigante. Es un personaje de la Biblia descrito como un gigante guerrero filisteo, derrotado por el joven David, el futuro rey de los israelitas, en el valle de Elá, con una simple piedra lanzada con su honda.

Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Goliath

395

De pronto, los guardias se encuentran en presencia de un espíritu no-muerto, aúllan de terror y, cayendo en la cuenta, reaccionan. “¡Toca la alarma!”. Grita uno de ellos, ayudando a su compañero a retirar los pesados pernos que sostienen la puerta cerrada y abriéndola. Tan pronto como hay una brecha lo suficientemente amplia como para atravesarla, se arroja a la zona exterior del castillo, el Patio de Armas, como si los perros del infierno estuvieran detrás de él. El otro tira furiosamente de una cadena junto a su puesto de centinela y en alguna parte dentro del castillo una campana comienza a doblar. (Añade la palabra ‘*Campana’* a tu Hoja de Aventura.) Sin embargo, además de dar la alarma, en su prisa por transmitir su terrible advertencia, los guardias también han dejado la puerta abierta, lo que te permite deslizarte dentro. Recuperas 1 punto de SUERTE y pasa al **414**.

396

“¿Sabes qué le pasó a la espada Nightslayer?”, le preguntas. “La tenía conmigo cuando me atacaron tan cruelmente en el camino de Sleath”.

“Vi a los caballeros regresar con tu cuerpo – llevándolo en una camilla improvisada - mientras yo observaba desde mis aposentos en la muralla este. Cuatro llevaban la camilla y otro les seguía detrás, llevando algo con forma de cruz, envuelto en una piel impermeable. Creo que esa era tu espada sagrada”.

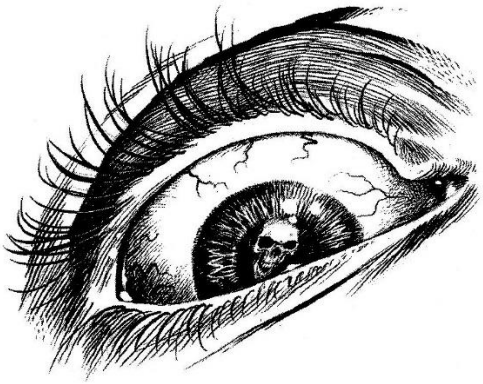
“¿Y dónde está ahora?”, la presionas.

“El caballero la llevó a las catacumbas de abajo. Esta yace ahora mismo en algún lugar de allí”.

Si deseas tantear a Oriana para obtener más información, pasa al 48. Si prefieres despedirte y seguir tu camino, puedes dirigirte hacia abajo a las catacumbas (pasa al 88), o salir de la capilla y explorar el interior del Patio Principal (pasa al 445).

397

Tus ojos caen sobre el nombre que el sepulturero está tallando en la lápida y para tu horror puedes ver que es el tuyo propio. De repente te sientes el atraído por el encanto de la tumba como nunca antes. Lanza dos dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 195; Si es mayor, pasa al 30.



398

"¡Despedázame, anciana!" le dices presionándola, mientras la rabia, la frustración y el deseo de venganza brotan repentinamente. Puedes sentir la contorsión de tus rasgos en un horrible y exagerado rostro sombrío.

Madame Zelda se cae de la cama y se aleja de ti, aterrorizada. "¡No puedes escapar de mi tan fácilmente, bruja!". Gruñes con una voz que ya no es la tuya, y la alcanzas con una mano retorcida y con garras.

Tus dedos fantasmales rozan el amuleto de la luna de plata de su cuello. Dejas escapar un grito de agonía y rápidamente retiras tu mano. Cuando tocaste el talismán, fue como si hubieras sacado una herradura de hierro directamente de la forja del herrador. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Si esta lesión ha reducido tu puntuación de RESISTENCIA a cero o menos, escribe el número *259* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

Una vez mordido, dos veces precavido dicen, pero ¿quieres persistir en la intimidación de Madame Zelda (pasa al **338**), o prefieres huir de su tienda ahora?. Si es así, lanza dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **259**; si es mayor, pasa al **338**.

399

"Señora", dices. "¡Espere! No he venido aquí para hacerle daño; sólo busco su ayuda".

La anciana se congela, las manos se detienen. "¿Quieres mi ayuda?" Huele tres veces el aire. "¿Quieres decir que él no te envió?"

"Nadie me envió. He venido por mi propia cuenta", le dices.

"¡Pero eres un fantasma, puedo olerlo!", la bruja continúa. "¿Y qué quieres decir con que necesitas mi ayuda?"

Apresuradamente relatas los acontecimientos de la noche hasta ahora a Madre Toadsfoot, esperando con

ilusión que pueda ayudarte de alguna manera. Cuando terminas tu historia, ella te mira, con una mueca en la cara, aunque estás seguro de que no puede verte. “Será mejor que vengas dentro”, dice ella y la sigues por el umbral hasta el interior de la cabaña.

“Sin duda hay algo en marcha”, dice ella cuando ambos estáis de pie ante el fuego. Ser ciega no parece obstaculizarla y ciertamente no dentro de su propia casa. “Ha habido señales y presagios, ¿ves? Malos sueños, siempre son una buena señal, y la gente ha estado teniendo muchos de ellos últimamente, justamente una plaga de pesadillas. También ha habido una perturbación dentro del Mundo Espiritual. Algo viene; algo malo”.

Presionas a la anciana para saber si piensa que puede ayudarte.

“Bueno”, dice, rascándose una verruga peluda en la barbilla, “podría tener un encantamiento en mi libro para reforzar tus propios poderes en el Plano Terrestre, pero te costará la mente”. Te preguntas qué ha querido decir la anciana, es obvio que no tienes los medios para pagarla por sus servicios. “O podría conjurar a mi espíritu familiar para averiguar quién es el responsable de tu condición... actual”. ¿Qué será? ¿Quieres que Madre Toadsfoot intente fortalecer tus poderes espectrales (pasa al 27), que convoque a su espíritu familiar para darte respuestas (pasa al 76), o prefieres dejar su choza y no tener más que ver con ella, ya que es obviamente una bruja con algún poder (pasa al 9)?

***Nota*: Familiar**. Es un demonio que supuestamente atiende y obedece a una bruja, a menudo se dice que asume la forma de un animal.

400

Y así te encuentras delante del Portal una vez más, pero esta vez, ningún coro de almas perdidas llora para que seas devuelto a la tierra de los vivos. En lugar de eso, sólo oyes los gritos de los muertos y de los condenados, lamentándose de terror, porque tu fracaso los ha condenado a ellos y a ti por toda la eternidad, cuando el Rey de las Sombras se levanta otra vez. Tu aventura ha terminado.

401

En su última agonía de muerte, el cuerpo del Necros sufre un espasmo y se eleva en toda su altura antes de estrellarse contra el suelo de piedra al otro lado de la piscina, cayendo su cuerpo contra la puerta de púas con el rostro del demonio. Una voz salvaje, que te das cuenta viene de la propia puerta, gorgotea una palabra de alegre satisfacción: "¡Caaaarne!"

Con sus puntas cubiertas de sangre, la puerta se abre. No queriendo pasar ni un momento más en esta espantosa cámara, te apresuras a través de ella. Pasa al 243.

402

"No me asustas", dice el Capitán Cador, temblando dentro de sus botas mientras te conviertes en un horror no-muerto. (Añade la Habilidad Especial de *Espectro* a tu Hoja de Aventura si aún no la tienes). Con un grito enardecido, Cador corre hacia ti, tratando de empalarte con su espada. Pasa al 380 para luchar contra el Capitán de la Guardia, pero reduce su puntuación de DESTREZA en 1 punto antes de comenzar el combate.

403

En tu forma física no puedes usar ninguno de los poderes fantasmales que hayas adquirido durante el curso de tu aventura hasta ahora. Sin embargo, si eres capaz de recoger y utilizar objetos físicos. Y, por supuesto, si tu forma física es destruida, todavía puedes proceder con tu búsqueda en tu forma de espíritu, momento en el que serás capaz de utilizar tus Habilidades Especiales de fantasma nuevamente, pero ya no serás capaz de llevar nada, a menos que se te indique de otra manera en el texto (y debes borrar inmediatamente cualquier cosa que estés llevando de tu Hoja de Aventura).

Tú podrás encontrar que hay otras áreas dentro de la Fortaleza que están fuera del alcance a los espíritus. Si llegas a una sección marcada con un asterisco (*), y mientras tengas tu forma física, podrás investigar lo que hay detrás de la puerta añadiendo *30* al número de la sección y pasando a esta nueva referencia. Pero por ahora, pasa al **170**.

404

A medida que estás haciendo tu camino de regreso de nuevo hacia la carretera fuera de la aldea, cuando estás en el corazón del fétido pantano, una criatura medio esquelética se eleva de la suciedad y el lodo, con la porquería aferrándose a sus costillas amarillentas y las ristras de púrpura y gris de sus entrañas salpicando el pantano, visible a través de una gran abertura en su estómago. A medida que el horror no-muerto se acerca a ti, arrastrando su cuerpo en descomposición a través de la ciénaga, más de los pobladores muertos hace mucho tiempo de Fetchfen emergen de donde han estado acechando bajo el fangal. Si quieres abandonar de una vez este pueblo de los malditos, primero vas a

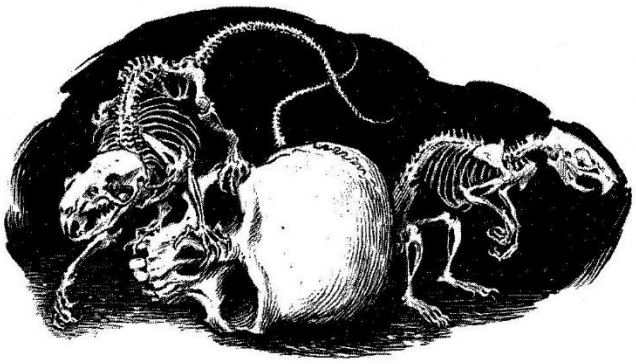
tener que luchar contra los Hombres del Fango de Fetchfen. Lucha contra los muertos vivientes de lento movimiento de uno en uno.

Primer HOMBRE DEL FANGO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7
Segundo HOMBRE DEL FANGO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6
Tercer HOMBRE DEL FANGO	DESTREZA 6	RESISTENCIA 7

Si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, una vez que derrotes al primero de tus atacantes puedes huir del pueblo y regresar al Castillo de Valsinore (pasa al **29**). Si no la tienes, pero derrotas a todos los Hombres del Fango de todos modos, al final eres capaz de escapar de Fetchfen (pasa al **29**). Pero si los habitantes no muertos de la aldea logran ganar, escribe el número *15* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**.

405

Si estás empuñando un arma mágica de algún tipo, pasa al **424**. Si no, pasa al **381**.



406

Al salir nuevamente de la casa del burgomaestre, a través de la puerta principal, te sientes aliviado por alejarte de este lugar. De hecho, has tenido la suerte de escapar con tu alma intacta y no estar atado a la casa por toda la eternidad. (Recuperas 1 punto de SUERTE). Ahora pasa al 259.

407

Aunque eres tú quien decide tomar la lira y tocar, es definitivamente la destreza de los dedos de Blondel el Bardo los que evocan una melodía mágica de sus cuerdas encantadas. El efecto es casi instantáneo. Cuando las lentas notas salen de las cuerdas de la lira, el monstruo cesa su gruñido y un curioso letargo aparece sobre él. Pasa a través de la cámara hacia ti, luego se detiene, balanceándose suavemente. Se acuesta, pone la cabeza sobre las patas y cierra los ojos, y en pocos momentos está roncado fuerte.

Ahora es tu oportunidad. Mientras que el perro está dormido podrías tratar de deslizarte más allá de él y tomar el *Escudo*. Si deseas hacer esto, *Prueba tu Destreza*; si tienes éxito, pasa al 53, pero si fallas, perturbas al perro que se despierta en un instante (pasa al 432). Si prefieres dejar que las cabezas durmientes del perro descansen, sales de la cámara, cerrando la Puerta Espiritual detrás de ti (pasa al 182).

408

Incapaz de tomar el control del cuerpo que habías elegido, comienzas a preguntarte si alguna vez te podrás vengar de tu enemigo. (Pierdes 1 punto de SUERTE y otro punto de VOLUNTAD). Pero tal vez conozcas otra manera de adquirir una forma física.

Escoge algo que no hayas intentado todavía. Si tienes la Habilidad Especial de *Posesión* y quieres usarla ahora, pasa al **13**. Si tienes la frase '*Descansa en Paz*' anotada en tu Hoja de Aventura y quieres seguir este camino, pasa al **369**. Si tienes escrita la palabra clave '*Autómata*' y deseas seguir este camino, pasa al **427**. Si no tienes más trucos guardados en la manga, pasa al **152**.

409

El túmulo lleva levantado en este promontorio desde tiempos antiguos, desde mucho antes incluso que existiera el reino de Ruddlestone. Su antigüedad retumba profundamente dentro de tu alma y, al mismo tiempo, sientes que algo se agrieta dentro. El césped cubre el montículo artificial que está sellado por una piedra grande y plana. A pesar de recorrer toda la circunferencia del túmulo no puedes ver otra forma de entrar. ¿Qué harás?:

Dejar el túmulo. Pasa al **295**

Tratar de mover la piedra para poder entrar en el túmulo. Pasa al **341**

Persistir en tu intento por encontrar otra manera de entrar. Pasa al **431**

410

Recuerdas lo que el Vigilante te dijo acerca de saber el momento adecuado para usar el reloj de arena que sostienes delante de ti ahora y observas la arena negra inmóvil contenida en él una última vez, antes de arrojarlo contra una roca dentada en el suelo delante de ti. El vidrio explota en una miríada de diamantinos fragmentos y, la arena negra forma brevemente un vórtice en espiral en el aire frente a ti antes de

desaparecer, parpadeando con la luz de las estrellas. Miras con satisfacción mientras Unthank se agarra a su pecho y, una mirada de puro terror entra en sus ojos. Y entonces ocurre una terrible transformación. Mientras observas, su carne se tensa, su piel se arruga como un pedazo de fruta podrida. Pero la transformación no se detiene ahí. Sus ojos se derriten como cera en sus cuencas, su cabello negro se vuelve blanco y sale de su cabeza a un ritmo frenético de su escalpado cuero cabelludo que se retrae mientras el peso de los años lo alcanza por fin y se le obliga a pagar por todas esas vidas que él robó de otros - ¡incluyendo la tuya!. Y entonces el malvado nigromante se derrumba de bruces en el frío y duro suelo a tus pies, muerto por fin. Pasa al 423.

411

A través de pura fuerza de voluntad logras ajustar los interruptores numerados a la combinación correcta. Resta el número de la combinación del número de este párrafo y luego pasa a la sección con este mismo número obtenido. Si el párrafo no tiene sentido, has cometido un error o no sabes la combinación correcta y no puedes abrir la puerta. Tendrás que salir de la caseta de guardia de la Barbacana (pasa al 20), descender la escalera hasta el fondo, si aún no lo has hecho (pasa al 115), o si lo deseas y posees la Habilidad Especial de *Aparición*, puedes intentar usarla aquí, pasa al 181.

412

A la vez que te acercas a la estatua para reclamar la siniestra cuchilla, la Puerta Espiritual se cierra detrás de ti con un resonante golpe. A medida que el eco se desvanece, un nuevo sonido llega a tus oídos, el de los pies óseos y las manos arañando el suelo de piedra de la cámara. Descubriendo el movimiento con el rabillo de tu ojo, tu cabeza gira y ves a una criatura diminuta como un diablillo, vistiendo una burda túnica y empuñando una pequeña guadaña en sus manos de agudas garras, emergiendo detrás de la estatua. Es sólo el primero de muchos. Si vas a reclamar la Hoja de Amatista como tuya propia, o incluso si sólo quieres escapar de esta cámara de una sola pieza, primero vas a tener que luchar contra los maliciosos Siervos de la Muerte.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer SIERVO DE LA MUERTE	6	3
Segundo SIERVO DE LA MUERTE	6	2
Tercer SIERVO DE LA MUERTE	5	3
Cuarto SIERVO DE LA MUERTE	6	4
Quinto SIERVO DE LA MUERTE	6	3
Sexto SIERVO DE LA MUERTE	7	2

Lucha contra los Siervos de la Muerte de tres en tres. Pronto descubrirás que si estás en tu forma etérea o en un cuerpo poseído, las guadañas de estos diablillos son tan efectivas contra las criaturas incorpóreas como contra la carne, los huesos o el metal. Si los Sirvientes de la Muerte acaban contigo, escribe el número *154* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si logras derrotarlos a todos, entonces puedes tomar la *Hoja de Amatista* sin más obstáculos y salir rápidamente de la habitación antes de que alguna otra cosa desagradable pueda arrastrarse fuera de la talla de piedra y te ataque. Pasa al **154**.

413

Después de todo lo que has pasado para recuperar tu espada, sin los medios físicos para manejarla, esta es inútil para ti. Sintiéndote completamente abatido, ya no estás seguro de si puedes incluso llegar a ver el final de esta búsqueda, dejas las catacumbas. Pierdes 2 puntos de VOLUNTAD, 1 punto de SUERTE, y pasa al **276**.

414

Por fin estás dentro del castillo, en el interior del Patio de Armas, en la gran zona exterior para ser precisos. Por encima, la luna cuelga como un orbe plateado en medio del telón de fondo de una miríada de estrellas, iluminando los edificios con su luz monocromática.

Te tomas un momento para regocijarte ante la visión de tu hogar en el castillo, después de haber estado ausente por tanto tiempo. Parece estar igual a como tú lo recuerdas pero puedes sentir una atmósfera siniestra colgando sobre él como una mortaja funeraria. Revoloteando a través del aire sobre el castillo hay una multitud de formas etéreas incandescentes, girando y gimiendo en el viento frío que viene procedente del Mar del Diamante.

En la esquina sureste del patio se encuentra la familiar estructura de techo de paja de la herrería, en la que felizmente pasaste horas en tu juventud viendo cómo trabajaba el herrero, forjando armas, reparando armaduras y calzando caballos. Frente a la herrería contra la pared occidental de la zona exterior se encuentran los establos del castillo y un poco más adelante, junto a la pared norte que divide la zona exterior de la interior está la resistente estructura de piedra que es el Cuartel de la Guardia. Protegiendo la entrada a la zona interior del Patio Principal, está la Barbacana, una imponente torre de tres pisos, más como una pequeña fortaleza que como una simple puerta de entrada. Al lado de la Barbacana, los escalones conducen a las almenas mientras debajo de ellos, contra la pared del este, están las perreras, donde los señores de Valsinore han guardado a sus perros de caza, desde que tus antepasados construyeron la fortaleza hace siglos.

Aún no tienes una idea real de quién ordenó que te mataran o de a dónde huyó el Acólito de la Muerte, pero tienes la sensación abrumadora de que dentro del castillo encontrarás las respuestas que tan desesperadamente buscas. Entonces, ¿qué zona te gustaría visitar primero?:

La herrería. Pasa al 180

Los establos. Pasa al 164

El Cuartel de la Guardia. Pasa al 330

Las almenas. Pasa al 201

Las perreras. Pasa al 66

Si prefieres no demorarte aquí, puedes salir de la zona exterior, abandonando el Patio de Armas y dirigiéndote hacia el Patio Principal en la zona interior, acercándote a la Barbacana que separa estas dos partes del castillo (pasa al 317).

415

De pie delante de ti está la imponente figura de un Caballero del Pavor, pero este no es un mero hermano de batalla. Vestido con una ornamentada armadura de diseño arcaico, portando un escudo totalmente negro y una maza con púas, este es el Maestro Superior de la Orden del Sudario Negro, un oponente impresionante.

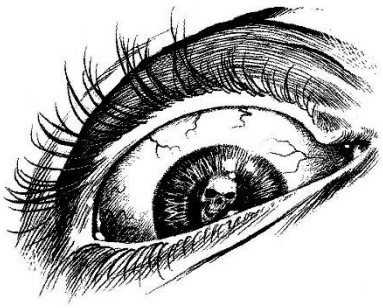
MAESTRO SUPERIOR DE LA ORDEN	DESTREZA12	RESISTENCIA12

Esta será una batalla para probar verdaderamente tu temple, porque el templario oscuro lleva la Maza de Mabuz, un arma capaz de golpear tu alma como si fuera tu cuerpo, o incluso una armadura forjada. Si tu lucha

contra el Señor de los Caballeros del Pavor te viene grande y el Maestro Superior te vence en combate individual, escribe el número *132* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si eres tú quien sale victorioso, recuperas 1 punto de SUERTE y pasa al **132**.

416*

El pasadizo gira a la derecha mientras se abre camino a través de la roca del Espolón del Diablo en la que los cimientos de la gran Fortaleza fueron excavados cuando el primer Señor de Valsinore hizo construir el castillo, y pronto llegas a otra puerta a tu izquierda. Esta también está hecha de madera negra bandeada con plata pura, formando símbolos y runas esotéricas en toda su superficie, porque esta también es una Puerta Espiritual. Cuando estés listo para seguir adelante, pasa al **53**.



417

"¡En nombre de Hamaskis, vete de aquí!" El ermitaño de repente grita y, agitando frenéticamente las manos ante su rostro, envía un rayo de brillante luz dorada que choca contra tu cuerpo incorpóreo. El hechizo lanzado arde como el fuego. Lanza un dado y resta el resultado de tu puntuación de RESISTENCIA y resta 1 punto también de tu marcador de VOLUNTAD. Si tu puntuación de RESISTENCIA se ha reducido a cero (o por debajo), escribe el número *145* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si todavía estás 'vivo', ¿dejas al ermitaño en paz, y con tu forma fantasmal intacta (pasa al **145**), o vas a persistir en tu interrogatorio al anciano cascarrabias (pasa al **387**)?

Nota: **Hamaskis**. (También llamado Khunam, Livurien o Serion). Es el dios del Aprendizaje y la Hechicería. Está considerado como uno de los Dioses Mayores (y uno de los dos únicos miembros del Salón de la Mente, el otro es **Sindla**). Es el patrón de todos los hechiceros y eruditos. A menudo es representado como un anciano o un joven con cara de niño, con un gran libro abierto. Su símbolo es el bastón y sus sacerdotes llevan túnicas con su color sagrado, el púrpura.

Fuente: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Hamaskis

418

A medida que te vuelves hacia la puerta principal de nuevo, ¡esta se cierra en tu cara! Si tienes la Habilidad Especial de *Aparición*, pasa al **406**. Si no, pero todavía quieres intentar salir de la casa, tira dos dados y si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD,

toma nota del número de esta sección en tu Hoja de Aventura y pasa al 90. Si el total es mayor que tu puntuación de VOLUNTAD, o si decides quedarte y explorar la casa por deseo propio, ¿comenzarás por la planta baja (pasa al 325) o por la primera planta (pasa al 234)?

419

"Mi siervo me falló antes", reconoce el Rey de las Sombras, con sus palabras retumbando desde las antiguas piedras del círculo, "pero no me fallará de nuevo". Dicho esto, el cadáver del nigromante se contrae y se tambalea a tus pies. Durante el corto tiempo transcurrido desde que Unthank ha muerto, su cuerpo ha empezado a descomponerse a un ritmo más allá de toda razón. Con sus putrefactas manos extendidas ante él, listo para estrangular tu vida, Unthank el 'No-muerto' avanza tambaleándose y arrastrando sus pies hacia ti, gimiendo maliciosamente.

UNTHANK

EL 'NO-MUERTO' DESTREZA 9 RESISTENCIA 8

Si el nigromante no-muerto consigue asestarte con éxito dos golpes consecutivos, su cadáver putrefacto te agarra por el cuello y te estrangula causándote un dado adicional de daño (tira un dado y resta esa cantidad de tus puntos de RESISTENCIA). Si ganas, pasa al 375. Sin embargo, si el cadáver de Unthank tuviera éxito en matarte de nuevo, no podrás volver por segunda vez como un fantasma y tu aventura, como tu vida, habrá terminado...

420

"He intentado escudriñar en mi bola de cristal para encontrar su fuente, pero no puedo ver más allá de los muros de la torre. Ese lugar está bloqueado para mí ahora. Lo que sí sé es que este mal está profundamente arraigado dentro del castillo y que se necesitará mucho esfuerzo para liberar a Valsinore de su control". Ahora pasa al 440.

421

Y así, te plantas de pie ante la puerta claveteada de hierro, adornada con el rostro lascivamente sonriente de un demonio. Es demasiado pesada para moverla y es incluso resistente a los métodos etéreos de entrada. Sólo hay una cosa que hará que la puerta se abra cuando esta te dice con gusto, con un gruñido gorgoteante de espantoso placer: "¡Caaaarne!".

Si tienes una bolsa con esporas de la *Plaga del Hierro* y quieres probarlas en la puerta, pasa al 68. Si tienes anotada la palabra clave *'Resucitado'* o *'Anfitrión'* en tu Hoja de Aventura y estás dispuesto a hacer una ofrenda de tu propia carne a la Puerta del Demonio, pasa al 438. Si tienes la palabra clave *'Blindado'* escrita en tu Hoja de Aventura o tienes alguna de las otras dos pero no quieres ofrecerte al portal sediento de sangre, pasa al 24. Si no tienes escritas ninguna de estas palabras clave, pasa al 197.

422

El hedor de la muerte cuelga sobre Fetchfen – el nauseabundo olor de la decadencia - y el molino de viento no es diferente. Parece que no se ha utilizado durante años, la maquinaria del molino está corroída hasta la inutilidad. No encuentras nada de interés en su interior. Sólo hay unas pocas herramientas del oficio de molinero y sacos de mohoso grano.

Pero justo cuando te dispones a dejar de nuevo el molino abandonado uno de los sacos se vuelca, derramando su contenido en el suelo, y algo que definitivamente no es el grano cae sobre los tablones de madera áspera. Es un cráneo humano. “No te irás tan pronto, ¿verdad?”, pregunta el cráneo, mirando hacia ti desde los agujeros oscuros de sus órbitas vacías. “No cuando aún no hemos tenido la oportunidad de conocernos”.

Antes de que puedas llegar de nuevo a la puerta medio descompuesta, más huesos se sacuden al suelo desde el saco. Los huesos vuelan por el aire y se juntan para asemejarse al esqueleto de un ser humano. Si quieres escapar del molino de viento vas a tener que luchar contra este viejo saco de huesos.

SACO DE HUESOS DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

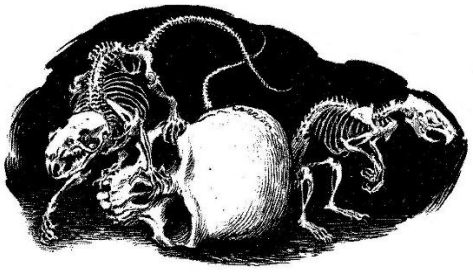
Si el esqueleto fantasma gana la pelea, escribe el número *404* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si ganas esta batalla de los ‘no-muertos’, recuperas hasta 4 puntos de RESISTENCIA y luego elije a dónde quieres ir a continuación. Para visitar el cementerio de Fetchfen, pasa al **322**. Si prefieres dejar este pueblo de la muerte, pasa al **404**.

423

¡Unthank el nigromante está muerto!. Tú has sido vengado. (Recuperas 1 punto de SUERTE y añade 2 a tu puntuación de VOLUNTAD). Pero la noche no ha terminado todavía – aún queda un largo camino. Algo se está condensando en la noche sin luna, en el mismo centro del círculo de piedra. A medida que observas, asombrado, una amenazante figura que se alza dos veces más alta que un hombre, toma forma, vistiéndose a sí mismo en la misma tela de la noche. Parece un gigante que lleva una antigua armadura forjada desde el metal de la noche bajo un manto de oscuridad y, un adornado casco coronado en la cabeza. Pero es su cara la que te detiene en tu camino - ¡porque no tiene faz!. Todo lo que se encuentra debajo de su yelmo acorazado son dos carbones malévolamente brillantes que arden rojos como un par de estrellas moribundas. Y entonces el eclipse lunar pasa y la aparición se revela en toda su maligna gloria.

"¡El Rey de las Sombras!". Dicen jadeando los cultistas y caen de rodillas, gimiendo de miedo. Así que esto es lo que Unthank y su culto a la muerte estaban tratando de convocar. Al ver la reacción de los acólitos de la muerte, de repente sientes más frío del que nunca has sentido en tu vida y los pelos de tu nuca empiezan a erizarse. Pero eso no debería ser posible...

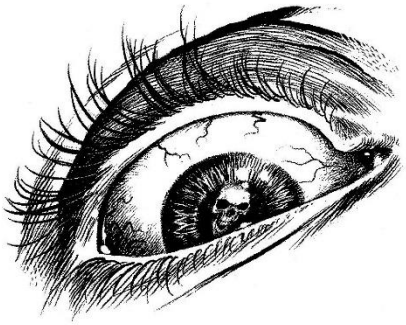
Si todavía tienes escrita la palabra clave *'Resucitado'*, *'Anfitrión'* o *'Blindado'* en tu Hoja de Aventura, pasa al **275**. Si no, pasa al **448**.



424

La Esfera Espiritual desaparece en una explosión de luz deslumbrante acompañada por el aullido de las voces de los espíritus, mientras un tremendo viento huracanado sopla a través de la sala de la torre. El libro que antes estaba suspendido en el corazón de la esfera cae al suelo de golpe.

Es una cosa de aspecto malvado, encuadernada en lo que esperas sea sólo cuero negro y con la imagen de un cráneo humano mirando maliciosamente en su portada, junto con su nombre: *Codex Mortis*. Si quieres llevar este libro de magia oscura contigo, añádelo a tu Hoja de Aventura. Ya sea lo que haga o no, no te queda nada más que hacer aquí, así que abandonas la cámara. Pasa al 205.



425

En tu forma de espíritu una vez más, puedes usar todas las Habilidades Especiales que sin duda habrás adquirido durante tu aventura, hasta ahora. Sin embargo, no podrás llevar ningún artículo físico contigo, excepto en circunstancias muy excepcionales (que serán descritas en el texto). Esto incluye armas, magia, armadura y cualquier otro elemento que hayas recogido a lo largo del camino. Ahora pasa al **170**.

426

Utilizando el turbulento torbellino de espíritus vengativos para cubrir tu acercamiento, entras en el anillo de piedras y te apresuras al lado de tu hermana. Cuando estás a sólo unos metros de la piedra del altar, uno de los miembros del culto a la muerte de Unthank entra en tu camino. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, pasa al **442**. Si no eres afortunado, pasa al **415**.

427

Haces tu camino de regreso a través del Castillo de Valsinore y entras por la puerta de la Barbacana de nuevo, llegando por fin a la habitación con la puerta de la cerradura de combinación y la magnífica armadura autómata. Al mirar a los ojos de rubí, te imaginas entrando en la armadura y enfocas tu voluntad para traerla a la vida. Tira dos dados. Si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **439**. Si es mayor, pasa al **408**.

428

El momento deseado ha llegado por fin, el momento en que puedes vengarte del canalla que te mató y que pretendía acabar con tu línea familiar sacrificando a tu hermana a sus dioses oscuros. No hay nada más que decir, el momento de la acción está de mano.

NIGROMANTE DESTREZA 11 RESISTENCIA 10

Unthank se defiende con la daga de obsidiana del ritual que estaba a punto de usar para derramar la sangre de Lady Oriana, que es tan potente contra los 'no-muertos' como contra los vivos. Si pierdes tu batalla con el malvado nigromante, escribe el número *132* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Sin embargo, si eres tú el que sale victorioso, pasa al **423**.

429

Ahora que ya posees un cuerpo físico, con el cual puedes pasar más allá del portal mágicamente protegido por la Puerta del Espíritu, puedes intentar entrar en la Fortaleza otra vez (pasa al **276**). Alternativamente, si tienes anotada la palabra clave '*Catacumbas'* en tu Hoja de Aventura, podría haber otro lugar que desearías visitar primero (pasa al **11**).

430

Estás congelado por la sorpresa cuando algo realmente grotesco se levanta de la suciedad de la piscina. En apariencia no es más que una gigantesca forma de gusano, pero formada enteramente por una jalea necrótica gelatinosa que, pronto te das cuenta, son los restos derretidos de los cadáveres que han estado supurando en el foso. Suspendidos dentro del cuerpo ondulante y gelatinoso, están los huesos de las criaturas que terminaron aquí, lo que le da una vaga estructura esquelética interna. Donde imaginas está su cabeza, se supone que hay un cráneo humano sin mandíbula. Moviéndose con convulsiones peristálticas, su cuerpo ondulando como una gigantesca babosa, el Necros rezuma hacia ti, dejando un rastro de limo ácido en su estela.

Vas a tener que enfrentarte a este nuevo horripilante no-muerto en batalla, pero ¿cómo elegirás defenderte a ti mismo? Si tienes el *Aceite de Medianoche* contigo y quieres usarlo, pasa al **280**. Si no tienes este artículo en particular, entonces no tienes más remedio que empuñar tu arma (pasa al **351**), o puedes intentar combatir utilizando una de las ardientes antorchas que iluminan la cámara (pasa al **157**).

431

Mientras estás ocupado en la búsqueda de otra forma de entrar en el túmulo funerario un pensamiento te golpea. Ya no eres un ser corpóreo de carne y hueso; esa parte de ti yace ahora muerta en el camino detrás de ti. Tienes que dejar de pensar en ti mismo en esos términos. Ahora eres un fantasma, ¿y desde cuando las paredes o puertas han sido un problema para los fantasmas?.

Nerviosamente te acercas a la puerta de piedra y colocas una mano espectral sobre la fría piedra. “Soy un fantasma”, repites, una y otra vez para ti mismo. “Soy un fantasma. Soy un fantasma”.

Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **265**. Si es mayor, pasa al **371**.

432

Arma en mano te preparas para enfrentarte al monstruoso sabueso. Mitad existente en el Reino Etéreo y la otra mitad en el Plano Terrestre, el Perro de la Luna es tan efectivo para dañar tu forma espiritual como lo es contra un cuerpo físico.

PERRO DE LA LUNA

MUTANTE	DESTREZA 9	RESISTENCIA 10

Si el perro termina contigo, escribe el número *182* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si tú matas al monstruo, y si sigues teniendo un cuerpo físico, entonces anota el *Escudo del Alma* en tu Hoja de Aventura y pasa al **53**. (Si vas en tu forma de espíritu no hay manera de que puedas llevarte el escudo. Abandona la cámara igualmente).

433

Tomando la Piedra del Espíritu en la mano oyes a las almas atrapadas dentro de ella llamarte otra vez y sabes que es hora de concederles su libertad. Alzando la jaula de cristal por encima de la cabeza, la arrojas hacia el camino pedregoso ante ti. Hay una explosión de luz

actínica y de repente te encuentras en el centro de una tormenta de almas girando. A medida que tus ojos se recuperan después de la explosión cegadora, presencias la furia desencadenada por tu desesperada acción. Las formas espirituales de aquellos vinculados a la Piedra del Espíritu se desatan en un torbellino omnipotente de furia etérea, rodeando al Rey de las Sombras con un vórtice giratorio de luz espectral. Observas atónito cómo los espíritus desgarran la forma insubstancial del Rey de las Sombras con sus garras espectrales. El Señor de la Muerte hace lo que puede para defenderse de su asalto implacable, pero al final es simplemente aplastado. Pronto no queda nada del Rey de las Sombras excepto algunos restos de tinta de tinieblas en el corazón del vórtice giratorio de los espíritus y luego, con un último aullido de furia y frustración, es arrastrado al Reino de los Condenados y desaparece. Pasa al **450**.

434

Elige un lugar que no hayas visitado ya, ¿a dónde te gustaría ir ahora, dentro de la zona exterior del castillo?:

La herrería.	Pasa al **180**
Los establos.	Pasa al **164**
El Cuartel de Guardia.	Pasa al **330**
Las almenas.	Pasa al **201**
Las perreras.	Pasa al **66**

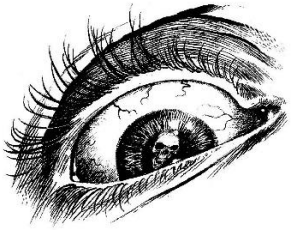
Si prefieres no demorarte más en el Patio de Armas, puedes salir de la zona exterior y dirigirte hacia el Patio Principal en la zona interior, acercándote a la Barbacana que separa estas dos partes del castillo (pasa al **317**).

435

El propio libro de Unthank, de magia nigromántica, puede darte lo que necesitas para derrotar al Rey de las Sombras, así que lo dejas caer abierto en tus manos y comienzas a leer. Pero estás jugando con fuego, invocando los mismos poderes que buscas vencer. Pierdes 2 puntos de VOLUNTAD. Ahora tira dos dados y si el total obtenido es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al 184, pero si es mayor, pasa al 326.

436

No mucho más lejos llegas a un cruce en forma de T. ¿Quieres ir a la izquierda (pasa al 289), o a la derecha (pasa al 146)?.



437

Cuando te acercas a la casa del burgomaestre, la aldaba incrustada en la puerta parece sonreírte de manera siniestra. Entonces la gran puerta de roble oscila y se abre ante ti sin tocarla y entras en el pasillo de baldosas de la morada más grande de Sleath. La casa está completamente a oscuras, pero al entrar, las velas en los candelabros en las escaleras y en una lámpara de araña por encima de ti cobran vida y se encienden con una centelleante llama verde.

Delante de ti, unas amplias escaleras de madera ascienden hasta la primera planta, mientras que debajo de ellas un arco a oscuras conduce a las habitaciones de la planta baja de la propiedad. ¿Qué harás?:

Explorar la planta baja de la casa. Pasa al 325

Ascender al primer piso y echar un vistazo por allí.

Pasa al 234

Dejar esta casa aparentemente ya embrujada.

Pasa al 418

438

Esto te toma todo tu valor, pero sin embargo te acercas a la puerta y presionas una mano contra una de las puntas de sus púas. Cierras los ojos y esperas lo inevitable. Pero la sensación no es tan mala como esperabas. (Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y si esto acaba con tu forma física, puedes continuar en tu forma de espíritu). Con la sangre seca sobre los goznes de su enrejado, la Puerta del Demonio se abre, gorgoteando felizmente a sí misma. No queriendo pasar ni un momento más aquí, la atraviesas y sales rápidamente. Pasa al 243.

439

Tu cuerpo etéreo se disuelve como la niebla, escurriéndose por la rendija del casco que sirve de entrada, llenando la armadura con tu esencia y tomando posesión de ella. Mirando fuera hacia el mundo a través de las lentes cristalinas de los ojos de la armadura, compruebas tu nuevo cuerpo de hierro. Es más torpe y menos ágil que tu propio cuerpo, pero también es significativamente más fuerte. (Recuperas 1 punto de SUERTE y añade 1 a tu puntuación de VOLUNTAD).

Anota las puntuaciones actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. La puntuación de DESTREZA de tu cuerpo blindado es igual a tu puntuación Inicial de

DESTREZA, menos 1. Sin embargo, la armadura autómata tiene una puntuación Inicial de RESISTENCIA de 24. (Añade la palabra de clave *'Blindado'* a tu Hoja de Aventura). Todavía no puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA si eres herido, pero si tu cuerpo blindado llega a ser destruido podrás levantarte de él en tu forma de espíritu y continuar peleando con las estadísticas que se te ha dicho que anotases al principio de esta sección.

Aunque no estés armado, tus nuevos puños blindados son tan eficaces como los martillos, lo que te permite golpear a tus enemigos hasta la sumisión. Además, tu nuevo cuerpo de metal es tan resistente que puede reducir automáticamente el daño que puede sufrir en las manos de tus enemigos en 1 punto. (Recuperas 1 punto de SUERTE).

Ahora que tienes un cuerpo físico con el que puedes romper la magia de la Puerta Espiritual, puedes intentar entrar en la Fortaleza otra vez (pasa al **276**). Alternativamente, si tienes la palabra clave *'Catacumbas'* anotada en tu Hoja de Aventura, podría haber otro lugar que desearas visitar primero (pasa al **11**).

440

Un lamento de banshee corta a través de la quietud de la tumba. "¡Tu presencia ha sido descubierta!", exclama el fantasma del mago, con sus rasgos marcados por el asombro. "Tienes que irte, pero llévate a Fizzgig contigo. Será más útil de lo que parece. Además – añade Aramanthus con lo que parece ser una lágrima fantasmal en el rabillo del ojo -, ya casi no soy compañía para él".

No cuestionando ni por un segundo la decisión del mago sales de la cripta, mientras el homúnculo bate sus alas de murciélago detrás de ti, murmurando para sí mismo. (Añade las palabras clave *'Banshee'* y *'Fizzgig el Homúnculo'* a tu Hoja de Aventura). Fizzgig es en realidad un Duendecillo Mágico, una criatura imbuida de gran potencial taumatúrgico. Esto se manifiesta en forma de cuatro hechizos, que se enumeran a continuación junto con sus efectos.

Desterrar Espíritu – este hechizo enviará un espíritu no-muerto de vuelta al mundo inferior.

Hechizo de Suerte – este hechizo aumentará la SUERTE de tu forma de espíritu a su nivel inicial.

Hechizo de Destreza – este hechizo aumentará la puntuación de DESTREZA de tu forma de espíritu a su nivel inicial.

Hechizo de Fuerza – este hechizo aumentará la puntuación de RESISTENCIA de tu forma de espíritu a su nivel inicial.

Sin embargo, sólo puedes reclamar la ayuda de Fizzgig tres veces; después de esto el depósito de la energía mágica de la criatura se habrá drenado y el diablillo desaparecerá como un soplo de aire. Ahora pasa al 264.

441

En un letrero desgastado por el tiempo, junto al camino de tierra en que te encuentras, puede leerse 'Fetchfen'. Has oído hablar de este lugar antes. Se encuentra en las fronteras de Bathoria, pero se le conoce

como el Pueblo de los Condenados, un lugar de los muertos. Nadie ha vivido aquí desde hace más de cien años, y sin embargo oíste al chambelán Unthank afirmar haber nacido aquí. El pueblo parece haber sido inundado hace mucho tiempo y ahora las maderas en descomposición de edificios medio derrumbados se levantan de las charcas estancadas del pantanal asemejándose a las costillas esqueléticas de alguna criatura no muerta. Sólo dos lugares se alejan del fétido pantano, un molino de viento roto y un cementerio cubierto de vegetación. El agua estancada de las charcas del pantano no será un obstáculo para tus exploraciones, así que ¿a dónde vas a ir primero?.

Al molino de viento. Pasa al **422**

Al cementerio. Pasa al **322**

442

El que intenta evitar que llegues hasta tu hermana es un Acólito de la Muerte. Armado con una daga imbuida con un hechizo de 'La Perdición del Espectro', se lanza a por ti.

ACÓLITO DE LA MUERTE	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Tu forma etérea es vulnerable a la hoja mágica del Acólito, al igual que tu cuerpo físico. Si el cultista de la Muerte logra acabar contigo, escribe el número *132* en tu Hoja de Aventura y pasa al **100**. Si eres tú quien mata al Acólito, pasa al **132**.

443

A medida que te acercas a la puerta de entrada y a sus guardianes, tu fantasmal brillo blanco-azulado marca tu ubicación desde lejos, y puedes oír el ruido de espadas que se desenvainan cuando los silenciosos guerreros se preparan para repeler tu avance. ¿Qué harás?:

Prepararte para enfrentarte a los caballeros.

Pasa al 196

Utilizar la Habilidad Especial de *Espectro* (si la tienes).

Pasa al 378

Usar la Habilidad Especial de *Sombra* (si la tienes).

Pasa al 354

Desistir de este enfoque y buscar el túnel secreto en su lugar. Pasa al 393

444

Tu mente, dentro del cuerpo de Marrok el Cruzado, hará una combinación despiadadamente eficaz. (Añade la palabra clave *'Anfitrión'* a tu Hoja de Aventura).

Anota las puntuaciones actuales de DESTREZA y RESISTENCIA de tu forma de espíritu, para uso posterior, en tu Hoja de Aventura. Mientras controles el cuerpo de Marrok deberás usar sus estadísticas, que son las siguientes: DESTREZA 11, RESISTENCIA 22.

Si eres herido de cualquier manera, mientras estés usando el cuerpo del cruzado, puedes comer provisiones para recuperar puntos de RESISTENCIA. Una comida restaura hasta 4 puntos de RESISTENCIA y Marrok tiene suficientes provisiones en su mochila para 6 comidas. Él va armado con Deathsbane, una hoja

sagrada no muy diferente a tu propia Nightslayer, que es capaz de dañar a los 'no-muertos', demonios y criaturas mágicas.

Si la RESISTENCIA de Marrok se reduce a 2 puntos o menos mientras lo estás poseyendo, él será golpeado y caerá inconsciente, forzándote a liberar su cuerpo de tu influencia. Sin embargo, puedes seguir luchando en tu forma de espíritu, usando las estadísticas que se te dijo antes que anotaras. Pasa al 429.

445

De regreso al Patio Principal de la zona interior, recuerda elegir un lugar dónde no hayas estado ya, ¿dónde te gustaría explorar a continuación?:

En las cocinas del castillo.	Pasa al 335
En el salón de celebraciones.	Pasa al 95
En la capilla.	Pasa al 260
En la Torre Maldita.	Pasa al 34
En la fuente del pozo.	Pasa al 232

Si prefieres no demorarte más aquí, puedes acercarte a la última puerta que protege la entrada al puente del foso marino (pasa al 134) o, si tienes la Habilidad Especial de *Espíritu*, asciende por el aire y trata de acercarte directamente a la Fortaleza (pasa al 191).

446

Más allá de la Puerta Espiritual te encuentras en un extremo de una larga y estrecha habitación. Esta está iluminada con antorchas montadas en apliques. La luz

parpadeante se refleja desde la superficie pulida de un magnífico escudo que está colgado en la pared en el extremo más alejado de la cámara. Pero al entrar en la habitación, perturbas al guardián del escudo. Dando voz a un gruñido gutural, la gran bestia de pelo plateado que ha sido puesta aquí para guardar esta cámara levanta la cabeza. Entonces un segundo gruñido se une al primero y una segunda cabeza se vuelve para mirarte. Si quieres robar el escudo espejado de esta cámara vas a tener que vencer al Perro de la Luna Mutante primero. ¿Qué harás?:

Atacar a la criatura. Pasa al **432**

Tocar algo en una lira (si tienes una). Pasa al **407**

Cerrar rápidamente la puerta de nuevo antes de que el perro pueda llegar hasta ti. Pasa al **182**

447

"Te lo advierto, espíritu, no te acerques", dice el anciano. "Tengo algunos conocimientos del arte de la magia de mi propia cosecha. No me provoques, pues no tendré ningún reparo en usarlos contra ti. ¡Ahora, vete!".

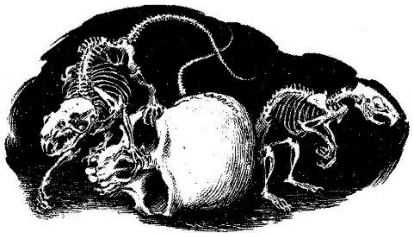
El ermitaño no parece particularmente preocupado por el hecho de estar siendo visitado por un fantasma, así que tal vez realmente tenga algunos medios mágicos para defenderse por sí mismo. Ciertamente no parece estar portando ningún tipo de arma.

¿Quieres seguir acercándote al cascarrabias del ermitaño (pasa al **417**), o vas a dejar al viejo en paz y vuelves a la cima del acantilado (pasa al **145**)?

448

Miras hacia abajo a tu cuerpo, pero ya no puedes ver el mundo a través de tu forma brumosa. Ante tus ojos, tu forma etérea se vuelve opaca a medida que se solidifica y tu ser-fantasmal se vuelve una criatura de sangre, carne y hueso una vez más. De repente, todo queda claro en tu mente; Unthank vivía de un tiempo prestado, de tu vida de hecho, y ahora que está muerto, la fuerza vital te ha sido devuelta. ¡Estás vivo otra vez y ya no eres un fantasma!. Restaura tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE a sus niveles Iniciales.

El monstruoso fantasma de la noche mira hacia ti y una voz como el trueno rueda a través de la ladera batida por el viento. "¡Inclínate ante mí, gusano!". Sus ardientes ojos de fuego se fijan sobre ti y te taladran como candentes hierros de herrería para marcar el ganado. Tira dos dados y suma 3 al número obtenido si tienes la palabra clave *'Talismán'* escrita en tu Hoja de Aventura. Si el total final es menor o igual que tu puntuación de VOLUNTAD, pasa al **159**, pero si es mayor, pasa al **326**.



449

Y así te plantas una vez más ante la entrada de la Fortaleza, pero esta vez las puertas dobles de madera negra se abren al tocarlas y entras en la gran sala de columnas que hay más allá. Ahora que al fin has obtenido acceso a la Fortaleza, ¿quieres dejar tu forma física recién adquirida (pasa al **425**) o prefieres continuar tu camino tal como estás (pasa al **403**)?.

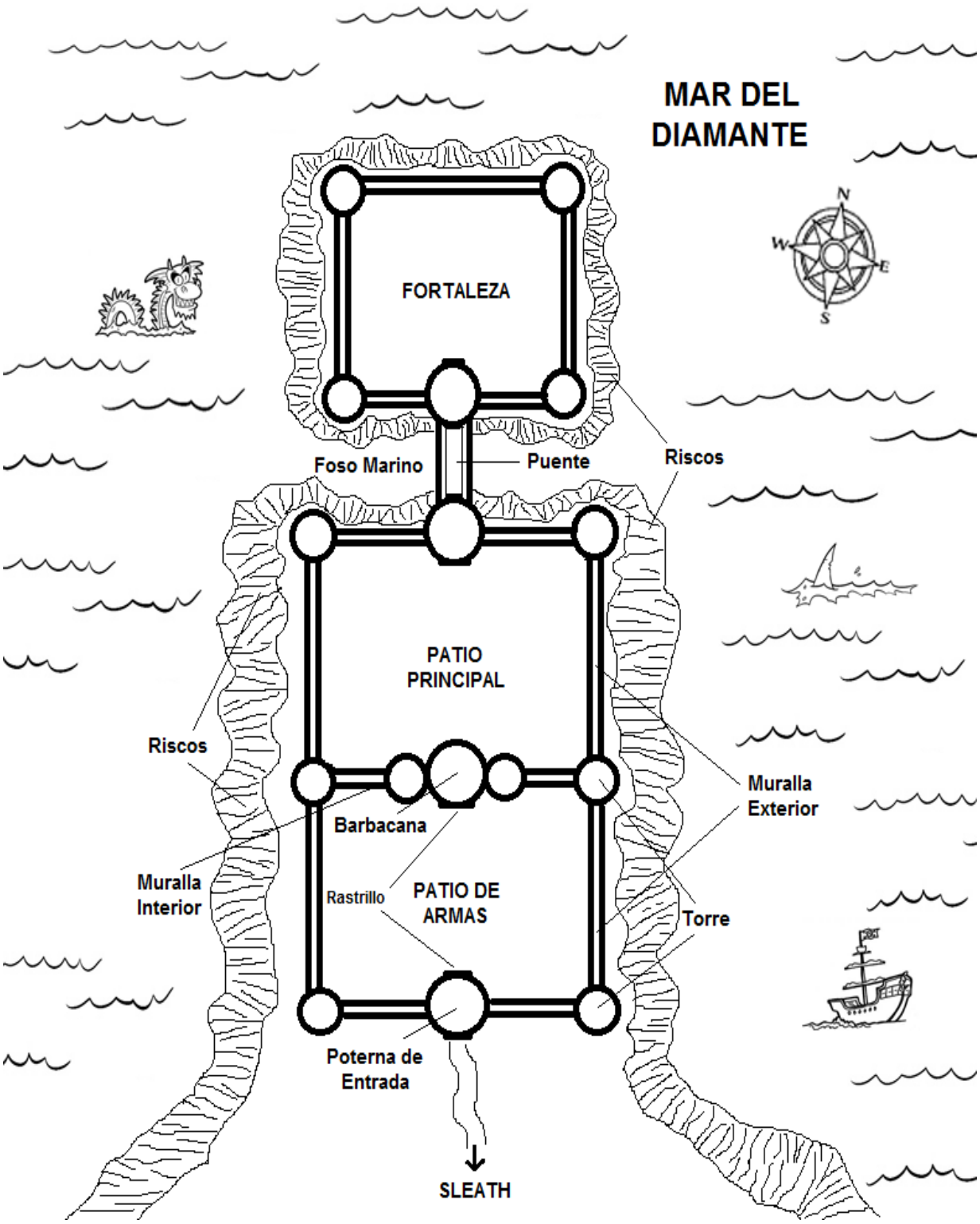
450

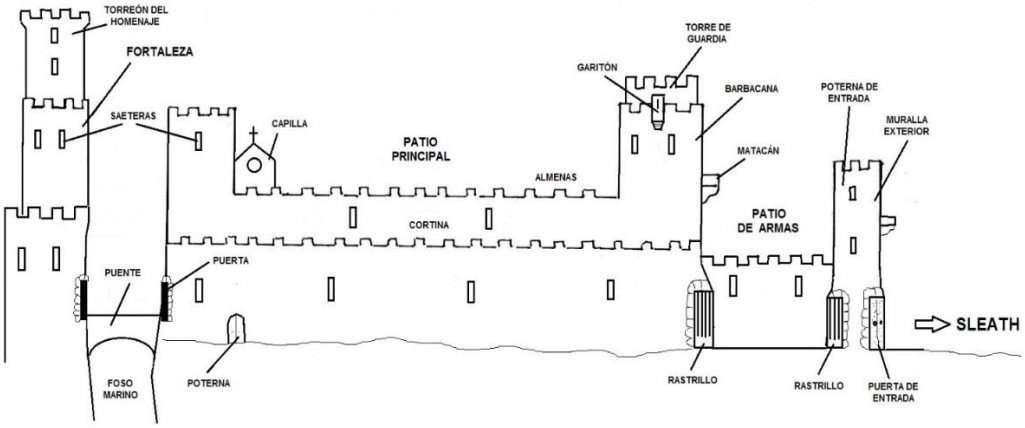
Te precipitas hacia la piedra del altar y sientes una abrumadora sensación de alivio cuando ves que Oriana permanece ilesa. Pero a medida que celebras tener a tu hermana tan cerca, no te puedes sacudir la sensación de que alguien te está mirando. Te vuelves para ver una figura espectral que te observa, con una mirada de puro odio en sus ojos. Reconoces la figura que una vez fue: ¡es Unthank el Nigromante!.

Con un grito de furia frustrada, el espíritu no-muerto del nigromante vuela hacia ti. Pero, como dicen, la noche es siempre más oscura justo antes del amanecer. Incluso mientras el fantasma de Unthank va a por ti, los primeros dedos de la mañana aparecen sondeando sobre el oscuro océano al este, mientras que un nuevo día amanece. Con un grito que despedaza el alma, el espíritu no-muerto de Unthank se disuelve en vapor cuando los primeros rayos de sol golpean su forma etérea, enviándolo por fin al Otro Lado y a las Tierras de los Muertos donde será castigado por toda la eternidad. La noche del nigromante ha terminado y es el comienzo de un nuevo día, un día de infinitas posibilidades...

FIN

PARTES DEL CASTILLO



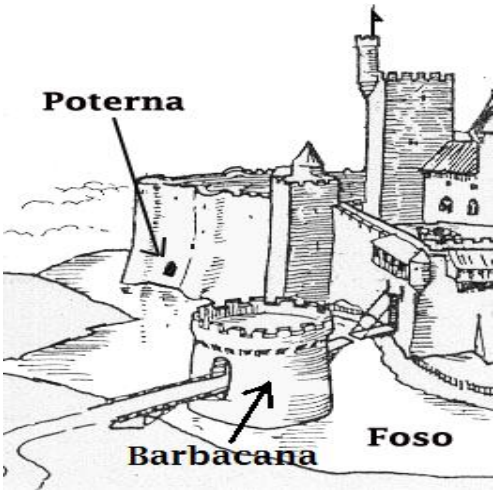


ALGUNAS DEFINICIONES:

En la traducción se han mantenido los nombres y definiciones originales que el autor ha dado a las diferentes localizaciones o partes del castillo, aunque estas no se correspondan con las definiciones en castellano dadas a continuación. (Por ejemplo: la barbacana estaría fuera del castillo y no dentro de él).

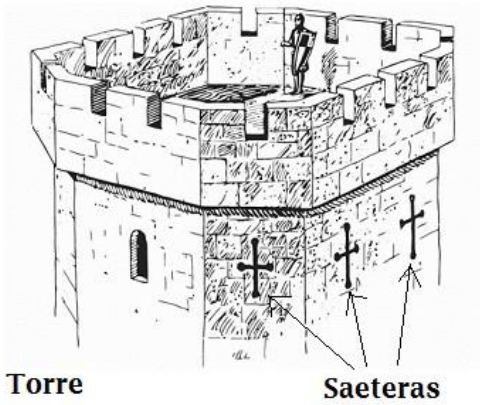
POTERNA DE ENTRADA: fortificación de la puerta de entrada al castillo. (Su definición correcta en castellano sería la Barbacana)

POTERNA: puerta secundaria localizada en lugares disimulados u ocultos que da acceso a la fortificación exterior y permite entrar o salir sin llamar la atención.

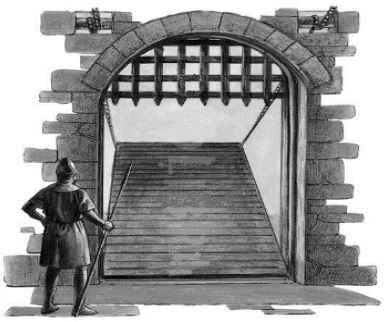


BARBACANA: estructura defensiva que sirve como soporte al muro de contorno o a cualquier torre adelantada o aislada, situada sobre una puerta, rastrillo o puente. (El autor del libro la sitúa como una fortificación que separa el Patio de Armas del Patio Principal).

TORRE DE GUARDIA: cualquiera de las torres que hay tanto en el exterior como en el propio castillo; sirve para vigilar y defender el castillo.

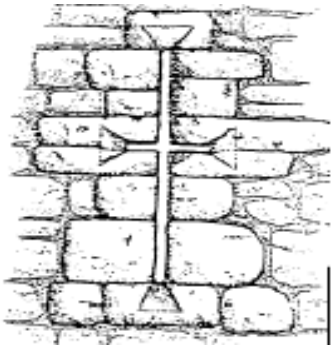


RASTRILLO: pesada puerta con pinchos que impide la entrada al castillo. Es una de las defensas de la puerta principal, junto al puente levadizo y la barbacana.

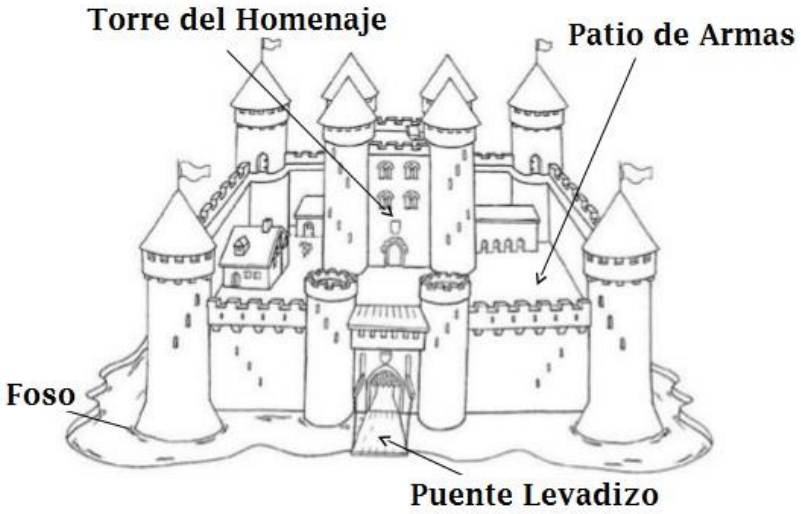


FOSO: gran zanja llena de agua que rodea al castillo por los lados. Su misión es la de dificultar el acceso al castillo.

SAETERA: abertura alta y estrecha en el muro de una fortificación desde la que se lanzan flechas y otras armas arrojadizas.



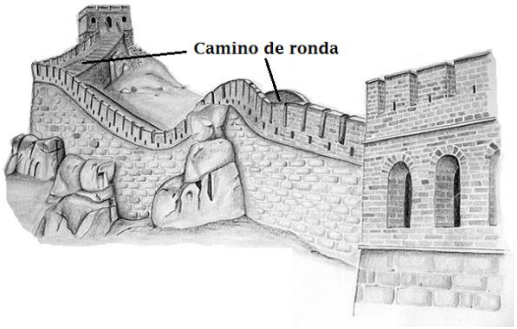
TORRE DEL HOMENAJE: es la estructura central del castillo medieval. Es una torre destacada, más alta que la muralla. Es la torre principal, la que sirve de residencia del señor. Se encuentra dentro de la fortaleza.



PATIO DE ARMAS: es el espacio que se encuentra en el centro del castillo. A su alrededor se distribuyen las distintas estancias, como la armería, establos, etc...

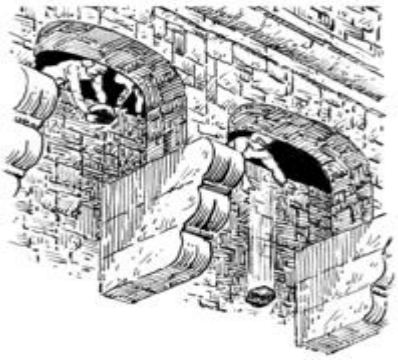
PATIO PRINCIPAL: separado del patio de armas por una muralla. Es más privado y pequeño. Contiene el aljibe o pozo, las cocinas, la capilla, etc…

CAMINO DE RONDA: (o Adarve) es un sendero en la parte superior de las murallas, desde donde los soldados vigilan los alrededores y montan guardia.

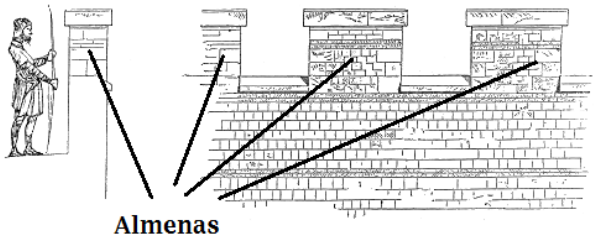


PUENTE LEVADIZO: puente móvil con carácter defensivo, que se sitúa sobre el foso, y cuando se cierra hace la función de una puerta.

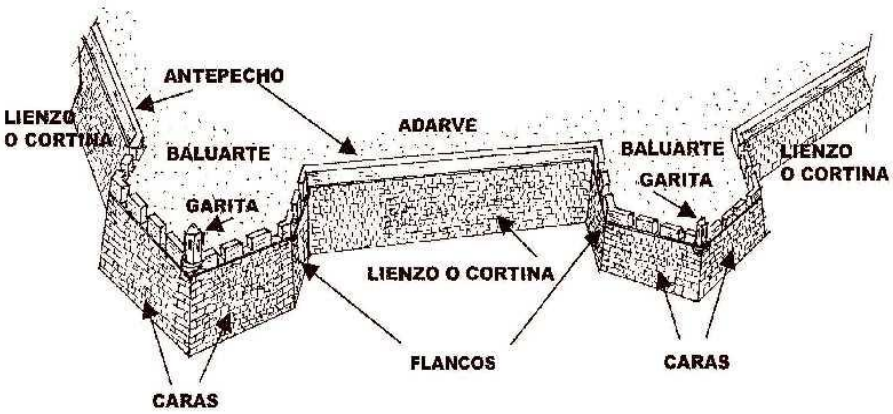
MATACÁN: Los agujeros de la muerte o balcones defensivos. Pueden ser de madera (Cadalsos) o de piedra (Matacanes o Ladroneras).



ALMENAS: o Merlones, eran las protecciones de las torres y de las murallas. Se trata de cada uno de los salientes verticales y rectangulares dispuestos a intervalos regulares que coronan los muros perimetrales de castillos, torres defensivas, etc.

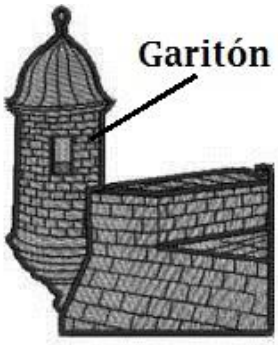


CORTINA: (Lienzo o Paño), es el tramo de muralla entre dos torres, recorrido por un estrecho pasillo superior llamado Camino de Ronda o Adarve.

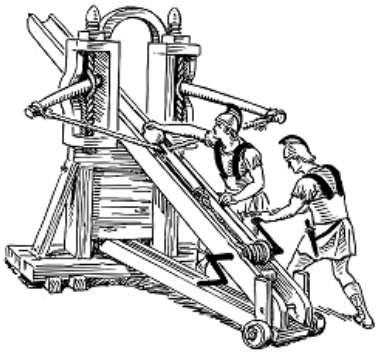


FORTALEZA: Recinto de fortificación permanente en el interior de una plaza, que sirve para dominarla o de último refugio a su guarnición. En su interior se sitúa la Torre del Homenaje.

GARITÓN: (o Garita) una torrecilla donde se cobijan los guardias de vigilancia.



BALISTA DE ASEDIO: máquina de guerra utilizada para lanzar piedras u otros proyectiles.



NUEVAMENTE AGRADECIMIENTOS PARA:

A los foreros de:

https://www.projectaon.org/es/foro3/

Por haber colaborado en las correcciones de la traducción a la vez que realizábamos la partida on-line.

Profesorinternet, el Analandés y Birdmanradio

DEDICADO A TODOS LOS LECTORES DE: